Vol.179

電撃ならではのデータが満載！『ティアリングサーガ』徹底攻略付録つき!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年6月8日発行（隔週金曜日発行） 第7巻第16号通巻175号

電撃 プレイステーション PlayStation

2001 6/8

定価 490YEN

インターネットも電撃！
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載の
http://www.dengekionline.com/
にアクセス！

特別攻略付録 36P

ティアリングサーガ

中盤のMAP16までを徹底攻略！ 電撃だから
できた、レベルアップ時の成長率をはじめとする
キャラクター完全データを収録!!

徹底攻略

グランツーリスモ3 A-spec

国内A級・国際B級・ラリーライセンス取得を徹底サポート！
プレゼントカーリストも完ペキ!!

スーパーロボット大戦α外伝

すべてのモードを終盤までやりつくした完全攻略！

最新情報

ファイナルファンタジーX

重大イベント発覚！ ヒロイン・ユウナの身に何か起こった!?

キングダム ハーツ／リリーのアトリエ

スクウェア＆ディズニーが贈る、夢の本格RPG！
～ザールブルグの錬金術士3～

ワイルドアームズ Advanced 3rd／エヴァーグレイス2／サモンナイト2
ポポロクロイス物語3～はじまりの冒険～／グローランサーII

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

PlayStation Vol.179

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年6月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第16号通巻175号
発行人／塚田正晃 編集人／渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222／編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605／営業
定価490円 本体467円
発売：角川書店
T1124602060497

©Media Works 2001 印刷／図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-6／8

Vol.179

電撃ならではのデータが満載！『ティアリングサーガ』徹底攻略付録つき!!

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年6月8日発行（隔週金曜日発行）第7巻第16号通巻175号

電撃 プレイステーション PlayStation

2001 6/8

定価 490YEN

インターネットも電撃！
電撃オンラインただいま快進撃
PS2情報満載の
http://www.dengekionline.com/
にアクセス！

特別攻略付録 36P

ティアリングサーガ

中盤のMAP16までを徹底攻略！電撃だからできた、レベルアップ時の成長率をはじめとするキャラクター完全データを収録!!

徹底攻略

グランツーリスモ3 A-spec

国内A級・国際B級・ラリーライセンス取得を徹底サポート！
プレゼントカーリストも完ペキ!!

スーパーロボット大戦α外伝

すべてのモードを終盤までやりつくした完全攻略！

最新情報

ファイナルファンタジーX

重大イベント発覚！ヒロイン・ユウナの身に何か起こった!?

キングダム ハーツ／リリーのアトリエ

スクウェア＆ディズニーが贈る、夢の本格RPG！

～ザールブルグの錬金術士3～

ワイルドアームズ Advanced 3rd／エヴァーグレイス2／サモンナイト2
ポポロクロイス物語3～はじまりの冒険～／グローランサーII

"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

特別付録／ティアリングサーガ 徹底攻略／GT3 スパロボα外伝 最新情報／FFX

発行：メディアワークス

バンダイのイチオシ
ソフトラインナップ
PlayStation 2
機動戦士ガンダム
PS2の機能を活用し、細部まで作りこまれた3Dグラフィックでガンダムを再現!「一年戦争」の世界をリメイクされたアニメーションで追体験できる。
標準価格:¥6,800(税別)
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000
発売中!
PlayStation 2
実名実況競馬
ドリームクラシック
2001Spring
調教師、騎手、競走馬すべて実名で登場する競走馬育成シミュレーション。また、iモードに対応しており、全国のユーザーとの対戦や全国大会も予定している。
標準価格:¥5,800(税別)
©BANDAI 2001
発売中!
PlayStation
From TV animation
ONE PIECE グランドバトル!
あの因縁の対決、夢の決闘が実現!「ONE PIECE」が対戦アクションでゲーム化! 必殺技でドハデに決めろ! 隠しキャラもぞくぞく登場!!
標準価格:¥5,800(税別)
発売中!
©尾田栄一郎/集英社・フジテレビ・東映アニメーション
©BANDAI 2001
PlayStation
BANDAI THE BEST
宇宙戦艦ヤマト 遥かなるイスカンダル
不朽の名作「宇宙戦艦ヤマト」を原作の雰囲気をそのままに迫力の艦隊戦、白兵戦などを忠実に再現したリアルタイムSLG。
標準価格:¥2,800(税別)
6月21日発売予定
©松本零士/東北新社・バンダイビジュアル
©BANDAI 1999
PlayStation
BANDAI THE BEST
機動戦士Zガンダム
CGとセルを合成した迫力のフルデジタルムービー。カミーユ編、クワトロ編それぞれの視点でストーリーを楽しむことが出来る。
標準価格:¥3,800(税別)
6月21日発売予定
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1997
PlayStation the Best
SDガンダム GGENERATION ザ・ベスト
全ガンダムストーリーから思い出深いシナリオを42話もベストチョイス。470体のユニットと160名のキャラクターが登場!
標準価格:¥2,800(税別)
発売中!
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation
BANDAI THE BEST
SDガンダム GGENERATION-0
ガンダムの歴史がここに集結!全30作品から名場面を選りすぐり、CG映像と本格派シミュレーションシステムでガンダムを堪能せよ!
標準価格:¥3,800(税別)
発売中!
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 1999
PlayStation
SDガンダム GGENERATION-F
新登場11作品、全38作品を網羅! 登場するユニット数はなんと1000体以上。「支援」「命令」の2つのコマンドの追加により更に戦略性アップ!!
標準価格:¥7,800(税別)
発売中!
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2000
PlayStation
これ一つで『Gジェネ』のすべてを!
数々の"IF"を実現!!
SDガンダム
ジージェネレーション・エフイフ
GGENERATION-F.I.F
©創通エージェンシー・サンライズ
©BANDAI 2001
IFの01 究極の共演!宿命の戦士達 アムロ&コウ&カミーユ&アムロ(逆シャア)&ウッソ&ガロード等 VS シャア&ララァ&ガトー&ケリィ&シロッコ&シャア(逆シャア)&クロノクル&カテジナ&フロスト兄弟等…全ライバル総決戦!
IFの02 ザビ家、最後の戦い ア・バオア・クー、ギレン、キシリア、ドズル、ガルマ、デラーズ…ジオン全軍結集!
IFの03 核の嵐 ジャブロー攻防戦 ジャブロー、ギガンティック、カリウス、アクシズ、ザクⅡJ型、核弾頭ミサイル…星の屑再び。
IFの04 秘境と呼ばれた孤島 ハマーン、セイラ、ニナ、カテジナ、ティファ、ディアナ…シロッコ絶体絶命!
IFの05 惑星ハロハロ大進撃! ハロ、サイコハロ、サイコロガンダム、ハロ、サイコハロ、サイコロガンダム、ハロ…!?
IFの06 ザクという名のMS パーフェクトガンダム、京田四郎、プラモスピリット、ザク50、サッキー竹田、ザクⅡF型…米No.1モデラーの真骨頂。
IFの07 量産型の恐怖 ジム、ブッシ、ギャン量産型、ギャン改、ビルゴⅡ、量産型Zガンダム…増援続々!
IFの08 戦慄! 宇宙に走る巨光 ソーラ・システム、ソーラ・レイ、カイラスギリー、エンジェル・ハイロゥ、バルジ、サテライトキャノン…超弩級兵器の嵐。
IFの09 第7次宇宙戦争 最後の日 ランスロー、フェブラル、ザイデル、コロニー落とし、NT部隊、ジェニス…「ガンダムX」前夜。
IFの10 悪夢再び! 蘇ったデビルガンダム デビルガンダムJr.、DG細胞、グランドマスターガンダム、ウルベ、マスターガンダム、東方不敗…デビル軍団の脅威。
IFの11 ムービーコレクション 許されざる暴挙、ガンダム大地に立つ、虹の果てには?、エアーズの攻防、悲しき決戦、月はいつもそこにある…過去の『Gジェネ』のすべてを。

Gジェネに IFを詰めこむ
標準価格 3,800円（税別） NOW ON SALE!
IFの12 パーフェクトプロフィール 100パーセント、MS、キャラクター、未登録確認、トータルデータ、シリーズソート…『GジェネF』のガイドライン。
IFの13 2Dシチュエーションデモ 光る宇宙、永遠のフォウ、戦友と言うもの、憎しみが呼ぶ対決、爆熱!シャッフル同盟拳、僕がニュータイプだ…イベント戦闘を瞬時に。
IFの14 バトルシミュレーター ユニット、ウェポン、ヒットカウント、テンション、カットイン、シナリオプログラム…バトルシーン一発再現。
IFの15 キャラカスタマイズ 戦闘能力強化、指揮値向上、キャラクターNT化、ランクUP、逆強化、名前再変更…オリジナルキャラを強力に。
IFの16 データダウンロード 第13独立部隊、アーガマ隊、シャッフル同盟、フリーデンクルー、歴代ガンダムチーム、『Gジェネ』&『Gゼロ』用秘密データ…ダウンロード可能!
IFの17 MS改造レベルUP ACEユニット改造、改造レベルUP、改造レベル99以上、パラメータ最高値、レベルACE化…MSをカスタマイズ。
IFの18 専用機生産 ガイア専用ザクⅠ、キャスバル専用ガンダム、謎の機体、マ・クベ専用グフ、ジムヘッド、ギャバン専用ボルジャーノン…いきなり生産!
IFの19 バトルマッチセレクション 24勢力、最大4軍、敵勢力全滅、本拠地制圧、ターンリミット、終戦協定…対戦バトル再燃!!
IFの20 ガンダムファイトEX ストーカー、サバイバルイレブン、1vs1、代表選考、賞品OP、EX-LEVEL…強豪ぞろいのファイト。
ほかにも充実のファクター…
・新作・秘蔵ムービー収録!!…ムービーコレクション
・シリーズ歴代のCG画像!…CGギャラリー
・超兵器の迫力演出!…マップ兵器デモ
・『GジェネF』のデータ使用可能…各モード
など、ファン垂涎の逸品!
"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
バンダイゲームステーション 03-3847-5090［受付時間 月～金曜日（除く祝日）10～16時］
●全国の有名デパート、玩具店、スーパーでお求めください。
●価格はメーカー希望小売価格です。●表示価格は税別になっております。
株式会社バンダイ
ビデオゲーム事業部
BANDAI

enterbrain
プレイステーションにファンタジー・シミュレ
リーベリア大陸を舞台に繰り広げられる、壮大なストーリー!
好評
発売中
ユトナ英雄戦記
ティアリングサーガ
TearRingSaga
©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.
株式会社エンターブレイン
プレイステーション用ソフト シミュレーションRPG 標準価格¥6.800(税抜)
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ーション超大作登場。
PlayStation
初回特典
ミニ攻略本「ウエルト解放への道」
発売日にこのソフトを買うと、もれなく途中までのクリア方法を書いた攻略本を、その場でプレゼントします。これでシミュレーションゲームが初めての人でもOK!

PlayStation®2

友達を信じなければ、救われない。
友達を疑わなければ、救われない。
SFムービーアドベンチャー
PHASE PARADOX®
フェイズパラドックス
絶賛発売中
標準価格6,800円(税別)
プレイステーション 2専用/SCPS-15005
©2001 Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" "PHASE PARADOX"および"フェイズパラドックス"は株式会社ソニー コンピュータエンタテインメントの登録商標です。" "はソニー株式会社の登録商標です。
●商品についてのお問い合わせ先(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 0570-000-929／携帯電話、およびPHSの場合 03-3475-7444(受付時間10:00〜18:00土日祝日休業)
SONY
COMPUTER ENTERTAINMENT

PlayStation®2
カスタマイズバトルの究極を越えろ!!
機甲兵団
J-PHOENIX
ジェイ・フェニックス
TM
2001年6月発売予定 価格6,800円(税抜)
迫り来る巨大兵器との死闘、一瞬の油断も許さない大空中戦 ──。
「重武装で挑むか、機動戦を繰り広げるか？」カスタマイズ・パーツの組み合わせで、多彩なアクションが可能。
研究所へ開発費を投下していく事で、自分の戦法にあった機体やパーツを開発する事が出来る。君だけのパンツァーフレームを完成させよう！
i.LINK ケーブルに対応、フル画面での対戦も可能。
PlayStation 2
機甲兵団
J-PHOENIX
TAKARA
序章篇 発売中!!
価格1,800円
一あそびは文化
タカラ
〒125-8503 東京都葛飾区青戸4-19-16
© TAKARA CO., LTD. 2001
"PS" ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
● たのしさいっぱいタカラのホームページ
http://www.takaratoys.co.jp
タカラの商品は こども商品券で
デパート・スーパー・玩具店で販売しております。
TAKARA®

GAME INDEX

PS2

ア アーマード・コア2 アナザーエイジ……88
RCリベンジPro……181
ACE COMBAT 04 shattered skies……168
エイジオブエンパイアⅡ ～エイジオブキング～（仮）…215
エヴァーグレイス2……184
エンドネシア……128・225・226
カ 蚊(か)……175
風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～……82
CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001……164
機甲兵団J-PHOENIX……204
北方謙三 三国志……181
キングダム ハーツ……36
グランツーリスモ3 A-spec……58
グローランサーⅡ……20
ゴルフルGOLF……131・224
サ 最強 東大将棋3……226
the FEAR（ザ・フィアー）……166
ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079……16
実況パワフルプロ野球8……158
真・三國無双2……162
SIMPLE2000シリーズVol.1 THE テーブルゲーム ～麻雀 囲碁 将棋 カード 花札 リバーシ 五目ならべ～……226
タ タイガー・ウッズ PGA TUOR 2001……183
タイムクライシス2……174
Devil May Cry（デビル メイ クライ）……194
ドリームオーディション3……181
ナ ノックアウトキング 2001……224・226
ハ 必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団……181
FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX）……28
PHASE PARADOX（フェイズパラドックス）……200・225・226
BASIC STUDIO パワフルゲーム工房……133
ポポロクロイス物語3 はじまりの冒険……48
マ マイトアンドマジック ～デイ オブ ザ デストロイヤー～……54
マキシモ（仮）……180
魔剣爻（シャオ）……170
マジカルスポーツ 2001甲子園……225・226
MissingBlue（ミッシングブルー）……172
モンスターファーム……124
ヤ ヤンヤ カバジスタ～featuring Gawoo～……179
ラ Love Songs アイドルがクラスメ～ト……123
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～……42
レイマン レボリューション！……226
レガイア2(仮)……50
ワ ワイルドアームズ アドヴァンスドサード……46

PS

ア ｉモードもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～……212・228
悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ……92・225・227
アフレイドギア・アナザ……183
エバーグリーン・アベニュー……22
エミーリア……227
カ ガンパレード・マーチ……56
キッズステーション やんちゃるモンちゃ……229
KID MIX セクション……182
京都舞妓物語……183
クレオパトラ フォーチュン……227
ゲットバッカーズ 奪還屋（仮）……178
恋よほう……179
サ サモンナイト2……10
サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン……228
三洋パチンコパラダイス5～ウキウキ大漁旗～…229
実戦パチスロ必勝法！DISC UP……229
上海～昇龍再臨～……181
女流雀士に挑戦 BPV……229
SIMPLE1500実用シリーズVol.07 楽しく学ぶ運転免許…227
SIMPLE1500シリーズVol.61 THE クイズ2……229
SIMPLE1500シリーズVol.62 THE スキー……228
SIMPLE1500シリーズVol.63 THE ガンシューティング2…229
真・女神転生……52・228
スーパープライスシリーズ「ビリヤード」……183
スーパープライスシリーズ「麻雀」……183
SuperLite GOLDシリーズ おてなみ拝見……228
SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀……229
SuperLite1500シリーズ クロスワード3……229
SuperLite1500シリーズ 数独5……229
SuperLite1500シリーズ ナンクロ4……229
SuperLite1500シリーズ 魔紀行……228
スーパーロボット大戦α外伝……68
STARTLING ADVENTURES 空想 3X 大冒険……225・227
SPIDER-MAN（スパイダーマン）……132
戦国夢幻……229
ゾイドバトルカードゲーム～西方大陸戦記～……216
タ チキチキマシン猛レース……183
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記…224・227・付録
トゥームレイダー5 クロニクル……177・225・228
ハ バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王…95・225・227
パチスロ完全攻略～高砂スーパープロジェクト～…229
パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル4 ～エキゾースト・大江戸桜吹雪2～……229
ファンタスティックフォーチュン……225・227
星のまほろば……183
マ 桃太郎まつり 石川六右衛門の巻……181
ヤ 焼肉奉行……228
夜想曲2……94
山佐Digiワールドテトラマスター……229
ワ ワールドスタジアム5……130
ワンピースマンション……176

各ゲームのデータ欄内の周辺機器の略称は以下の通りです。MC…メモリーカード、MC2…PS2専用メモリーカード、MT…マルチタップ、MT2…PS2専用マルチタップ、PS…ポケットステーション。※特に表記のない価格はすべて税別のものです。

電撃PlayStation

CONTENTS

2001/06/08 Vol.179

GO GO RPG

28 FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX
ヒロイン・ユウナの重大イベントが発覚!! さらに詳細が判明した戦闘システムも徹底検証!!

36 キングダム ハーツ

42 リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
OPムービー、調合&アカデミー建設など、新要素を一挙に公開！

46 ワイルドアームズ アドヴァンスドサード 48 ポポロクロイス物語3 はじまりの冒険 など

電撃特報

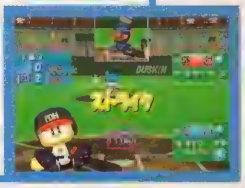
10 サモンナイト2
新キャラ&召喚獣紹介など、『サモン』ファン必見の情報満載!!

16 ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079

20 グローランサーⅡ 22 エバーグリーン・アベニュー

電撃SOFT STATION

158 実況パワフルプロ野球8
162 真・三國無双2
184 エヴァーグレイス2
194 Devil May Cry (デビル メイ クライ)など



攻略Station

58 グランツーリスモ3 A-spec
充実のライセンス講座と渾身のプレゼントカーリストで贈る徹底攻略第2弾！

68 スーパーロボット大戦α外伝
82 風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～
88 アーマード・コア2 アナザーエイジ など

電撃SCHOOL MAGAZINE

ゲーム業界を目指すキミに贈るゲームスクール情報マガジン！ 105

PHASE PARADOX
MANIAX Vol.5
機甲兵団J-PHOENIX SPECIAL

特別付録 ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 Expert攻略指南
プレイヤー必携！ 最強のS・RPGを極める徹底ガイド!!

「電撃ガンパレード・マーチ」誌上通販のお知らせ……56
4色奴隷……120
電撃プレイクエスチョン……123
ウラワザ データベース……134
DPSコロシアム……134
まんがはじめて物語 ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記……135
電撃コラムス……139
PSの奴隷……143
読者アンケート……154
読者プレゼント……155
AIBO誕生2周年企画 "Hello! AIBO!!"……206
電撃NEWS STATION Part1……208
電撃NEWS STATION Part2……210
電撃NETWORK GAME STATION……212
電撃MONO STATION……216
電撃DVD STATION……218
電撃INFORMATION……220
電撃RANKING STATION……222
DPSソフトレビュー……224
新作ソフトバイヤーズガイド……226
次号予告・広告INDEX……231
新作ソフトスケジュール……232

© Satomi Iwase／Media Works Inc. © 2001 SQUARE CHARACTER DESIGN TETSUYA NOMURA © GUST CO.,LTD.2001 Illustration:山形伊佐衛門 © Flight-Plan © BANPRESTO 2001 キャラクターデザイン 飯塚武史 シナリオ 都月狩 © 2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufactures,cars,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved. © 2001 ENTERBRAIN,Inc. © 2001 TIRNANOG Co. © 2001 KCEO (社)日本野球機構公認 IBM BISプロ野球公式記録使用 フランチャイズ11球場公認(社)全国野球振興会公認

DENGEKI SCOOP
電撃特報 1

人気S・RPGの続編として早くも注目を集める『サモンナイト2』。今回も新キャラや召喚獣などの気になる情報の数々を一気に紹介する!!

新着情報入手!!

最新画面&イラストも満載!!

PS S・RPG	サモンナイト2	82	▶バンプレスト
			▶¥5,800
		▶MC(15ブロック)	

▼前作から大幅にパワーアップした戦闘システムが注目のポイント。

「召喚」をテーマに描くファンタジーS・RPG第2弾

今作は、ファンタジー世界「リィンバウム」を舞台に若者たちの冒険物語を描いた『サモンナイト』の続編。プレイヤーは、新米召喚師である男女2人の主人公(トリスとマグナ)のどちらかを選んでプレイすることになる。ゲームは各話構成で、キャラとの会話が中心のAVGパートと戦略性の高いSLGパートを繰り返しながら進行していくぞ。

異世界リィンバウムで新た

©Flight-Plan ©BANPRESTO 2001

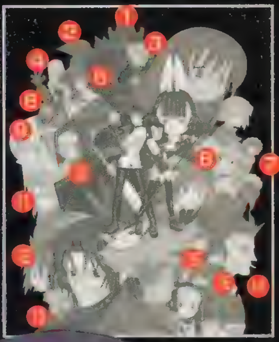
キャラクターデザイン 飯塚武史　シナリオ 都月狩

『サモン』Check!

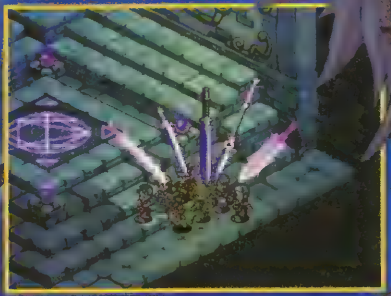
チョット気になるあのキャラこのキャラ
イラストから大予想

右にあるのは、登場キャラの集合イラスト。といっても、その多くはプロフィールが明かされておらず、気になっている人も多いことだろう。そこで、集合イラストから正体不明のキャラを大胆予想!! 職業や性格などがズバリ的中…するのか？

あぁっ!! このキャラは、もしかして……!?



❶漆黒の鎧に身を包む騎士。やっぱり敵キャラ？ ❷前作に登場した人型兵器のエスガルドにソックリだが…。❸美少年剣士ってところかな。❹高飛車なお姉さんタイプ？ ❺職業は騎士。正義感の強い熱血漢っぽい。❻この利発そうな顔立ちは、メカニック系？ ❼メイド。とすると、ドジでおっちょこちょいが定番か？ ❽踊り子風。そうでなければ、占い師という線も。❾男女の判別も微妙……。まったく謎のキャラ。❿⓫ミモザとギブソン。前作に登場した蒼の派閥の召喚師だ。⓬ネコ耳娘。ファン急増中？ ⓭屈強な戦士の風格が感じられる。⓮タバコをくわえているということは、現実世界の人間か？ ⓯⓰どことなく、顔が似ているような…。兄弟の可能性大。



マグナ Magna

[illegible]師。能天気な性格で[illegible]ときには、その実力を発揮する。

な冒険の扉が開く…

3人の新キャラ&イラストを公開!

ここでは、新たに判明した3人のキャラクターのプロフィールを大紹介!! それぞれに用意されたイメージイラストも公開するぞ。果たして、彼らは主人公とどのような出会いを果たすのか……

ケイナとコンビを組むお調子者の冒険者
フォルテ

大柄で豪快な剣技を持つ剣士。ケイナとコンビを組み、冒険者稼業をしている。ただ、調子に乗りやすい性格で、ケイナに鋭いツッコミを入れられることも多い……。

▼3人とは聖王都で出会うことになるらしい。

負けず嫌いの泣き虫召喚師
ミニス

蒼の派閥とは別の召喚師集団・金の派閥で大きな権力を持つ「マーン家」の娘。負けん気が強く、子ども扱いされるのを嫌う。そのわりに泣き虫で、精神的にも未熟。

フォルテのパートナー的存在の女の子。フォルテに出会う以前の記憶を失っており、その記憶を取り戻すためにフォルテと一緒に旅している。その影響からか説教グセがついてしまう。

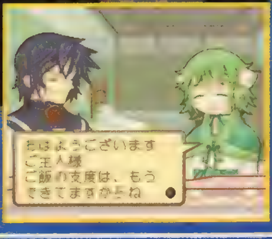
記憶を求めて旅する少女
ケイナ

冒険の拠点"ゼラム"の街を徹底ガイド!

物語の舞台であり、主人公たちが暮らしている聖王都ゼラム。ゲーム中では、この町を拠点として、数々の冒険が展開していく。主人公が属する蒼の派

蒼の派閥本部
●知識を求める召喚師集団

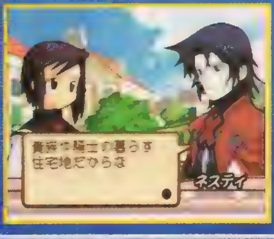
召喚師を育成し、統率するために結成された組織。龍や悪魔をも使役する召喚術を研究し、その真理を見極めることを目標としている。ちなみに、主人公も蒼の派閥に在籍する召喚師の1人だが、いまはまだ見習い中の身である。



▶主人公は、一人前の召喚師を目指して修行に励む。

高級住宅街
●貴族・騎士が暮らす上流階級区画

一般住宅街とは違って、立派な屋敷が建ち並ぶ区画。貴族や騎士など、身分の高い人々が暮らし、そのなかには名のある召喚師もいるという。有名どころでは、蒼の派閥のバーネット家、金の派閥のマーン家などが挙げられる。



▶ここで暮らしている召喚師は、ほんのひと握り。

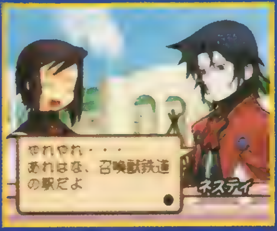
導きの庭園
●聖王都ゼラムの憩いの広場

ようなもの。辺り一面に緑があふれ、中央には噴水も設置されている。蒼の派閥本部の目の前に位置することもあって、れているとか(修行

▶住民たちの心のオアシスともいえる場所なのだ。

再開発地区
●召喚獣鉄道建設中!

以前、召喚獣鉄道(召喚獣を利用した列車?)の駅を建設中だったが、資金や環境による問題で中止。ところが、最近になって金の派閥から資金援助で再開発されることになった。



▶駅が完成すれば、トリスたちも列車に乗れるようになる?

聖王都ゼラム全景

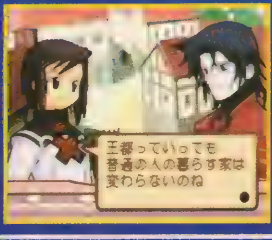
ハルシェ湖畔
●住人の生活を支える湖

王城の上手にある至源の泉から湧き出た水が滝となり、低地にたまってできた湖。ゼラムの主水源であり、船で運ばれてきた物資の受け入れ口としても利用されている。

▶いろいろな意味で重要な役割を持った湖なのだ。

一般住宅街
●ゼラムの一般市民が暮らす区画

その名のとおり、一般市民の家が密集している場所。高級住宅街の屋敷に比べると、質素な作りの家だが、区画整理もいき届いていて、生活しやすい環境になっている。その反面、似たような場所もあって、道に迷いやすいとか……。



▶この国では、こんな形の家が一般的な作りなのかな?

繁華街
●旅人たちでにぎわう街の玄関口

宿屋や酒場などの店が軒を連ね、さまざまな商売が営まれている。とくに、夜になると通りは人々で埋め尽くされ、よりいっそうのにぎわいを見せる。また、大劇場の催し物やカジノなど、夜間営業店もあり、大人の遊びが楽しめる。

▶繁華街の営みが主産業としてゼラムを支えている。

劇場通り商店街
●大陸中の品物が集まる場所

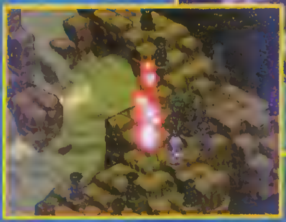
繁華街とは違って交易品を扱うお店が多いのが特徴。衣類やアクセサリなど、じつにさまざまな品物が大陸の各地から運ばれてくる場所だ。品物の運搬に手間もかかるぶん商品の値段も高くなり、物によってはかなりの高額で取り引きされる。

▶予想を遥かに超えた店の多さに唖然とするマグナ。

チェック サモンナイト2の体験版を収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D44は好評発売中(特別定価1,100円)

4つの異世界から召喚されし12体の召喚獣たち!!

リィンバウムと隣り合わせに存在する4つの異世界。機械仕掛けの生き物が暮らす機界、鬼や妖怪が存在する鬼妖界、悪魔と天使が共存する霊界、人間と獣を掛け合わせた姿の亜人が棲む幻獣界。その存在自体が不確定な無属性（世界は存在しない）。主人公たち召喚師は、各世界から住人を呼びだし、使役する召喚術を使うのだ！



◀▲召喚獣たちは、それぞれが特殊な能力を発揮して、主人公たちを手助けしてくれるぞ。召喚術の使い方が戦闘のカギを握る！

機界（ロレイラル）

ゴレム

星空の機神

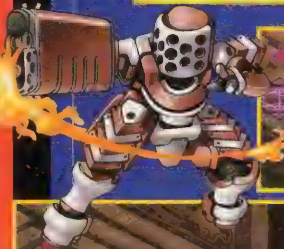
◀▼背中からジェットを噴射して、星空の機神が猛スピードで接近！

宇宙を超え、巨大ロボ登場!!

ロケットパーンチ!!

▶お約束のロケットパンチ。巨大な腕が敵めがけて射出される!!

◀炎の中からフレイムナイトが出現！

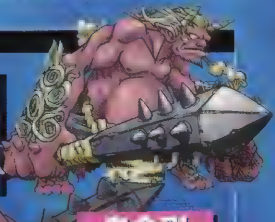


フレイムナイト

◀右腕から放射された灼熱の炎がすべての敵を焼き尽くす!!

超高熱の火炎放射!

鬼妖界（シルターン）



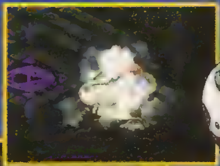
鬼金剛

無数の稲妻が敵を襲う!

ナガレ

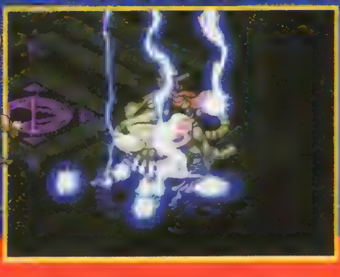
▶ユニットタイプの召喚獣。一応、妖怪なのだろうか？

▼▶召喚すると空中に巻物が!? 次の瞬間、「ドロン」と煙のなかから忍者ジライヤ参上！



ジライヤ

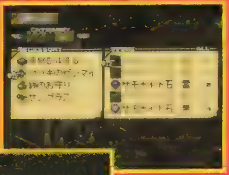
火炎の術が炸裂!

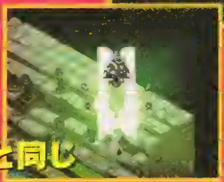


◀稲妻の嵐で敵を粉砕！これで強敵もイチコロだ！

新要素発覚!

召喚システムの詳細に迫る!!





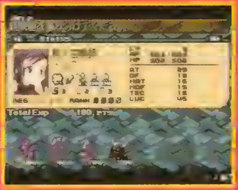
召喚システムの[illegible]同じ。まず、主人公やパートナーキャラのような召喚師は、「サモナイト石」と呼ばれるアイテムと武具やアクセサリを組み合わせて、召喚術（装備アイテム）を作成。これをキャラに装備させ、MP[illegible]って[illegible]ことができるのだ。

基本は前回と同じ

◀▲サモナイト石[illegible]リとの組み合わせで、作成でき[illegible]まるぞ。

新要素その1 ユニット召喚獣のレベルUPが可能!

召喚魔法には、召喚獣をユニットとして召喚できるタイプがある。前作では、ユニットタイプの召喚獣のレベルは決まっていた。だが今作ではなんと、ユニットタイプ[illegible]ルUPできるのだ。



▶お気に入りの召[illegible]みもできた。

新要素その2 召喚師のレベルによって使える召喚技が違う!

[illegible]た前作に対して、今作は1体の召喚獣に複数の召喚技が用意されている。使える召喚技は、召喚師のレベルに応じて違い、レベルが高いほど効果の高い技を使用可能になるのだ。これによって、[illegible]

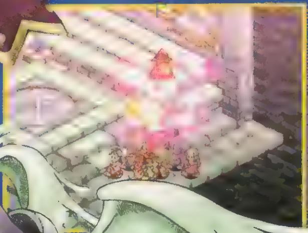
▶状況に応じて召喚[illegible]性も要求される！

霊界

グリムゥ

▶[illegible]

ルニア

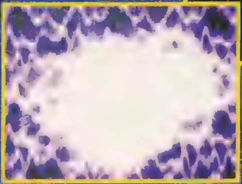


◀[illegible]と回転しなが[illegible]と舞い上[illegible]

レヴァティーン

遥か上空からのブレス攻撃!!

▲▶空高く飛び立ったレヴァティーンは、その口から高エネルギーのブレスを放射!! そして…。



◀[illegible]込み、大ダメージを与える！

幻獣界

ドライアード

プニム

◀耳を手足のように器用に動かして、敵を攻撃するのか？

◀[illegible]るドライアード。

彼女の愛が傷ついた体を癒す

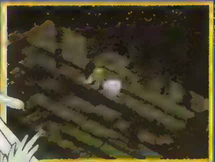
▼見た目は[illegible]見えるが…？

スライムポット

▲彼女の[illegible]レッシュ！

無属性

4つの異世界のどこにも属さない場所に存在する、召喚ユニット



▲石細工の土台は、[illegible]に乗ることが可能だ。

石細工の土台

ダークブリンガー

◀いくつもの[illegible]を突き刺す！

キャラクター&

ZEONIC FRONT
MOBILE SUIT GUNDAM 0079
ジオニックフロント　機動戦士ガンダム0079

巧みな戦術と行動指示で勝利をつかめ！

任務の完遂を目指して移動ルートや攻撃タイミングを設定していく戦術要素と、テクニックを駆使して戦うアクション要素の2つを盛り込んだこの夏イチオシのSLG『ジオニックフロント』。今回は登場キャラやシステムに関する最新情報と同時に、ミッション2までの戦いを紹介！

PS2 SLG ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079

75	▶バンダイ
	▶¥6,800（予）
▶MC2（KB数未定）	

新たにモデリングされたMSを初公開！

MS-06S シャア専用ザクII
シャア・アズナブル少佐の専用機。MS-06に改修を加え、エンジン出力が30%アップされている。

RGM-79[G] 陸戦型ジム
ジムの量産体制を確立するため、少数だけ生産された試作機。武装は陸戦用のものを備えている。

RGM-79 ジム
連邦軍初の量産型MS。ベースはガンダムだが量産性を高めるため機能、武装は簡略化されている。

RX-79[G] 陸戦型ガンダム
陸戦を想定して設計されたガンダムの先行量産機。戦闘能力が高く、戦場では脅威の存在になる。

 ©創通エージェンシー・サンライズ ©BANDAI 2001

システムの最新情報を公開!

宇宙世紀0079ジオン軍の地球侵攻がついに開始された……

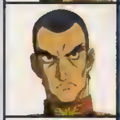
『ジオニックフロント』は〝一年戦争〟(TV版「機動戦士ガンダム」の戦い)と呼ばれる大戦の陰で活動していたジオン軍の特殊部隊「闇夜のフェンリル隊」(以下PC部隊)の戦いを描いた作品。プレイヤーはPC部隊の一員となり、北アメリカ制圧を目的とした第二次降下作戦発動後の地上を舞台に、地球連邦軍相手に戦いを繰り広げていくことになる。ここでは、現在までに判明しているプレイヤーのたのもしい同僚、PC部隊のメンバーについて紹介しよう。

ジオン軍のパイロットとなり戦うのだ!!

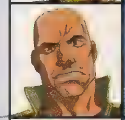
所属は実験的特殊部隊 闇夜のフェンリル隊(PC部隊)

闇夜のフェンリル隊とは、キシリア閣下の承認を得てゲラート・シュマイザー少佐が創設し、運営にあたっている実験的に編成された特殊部隊。上層部からの過酷な指令を受けて戦場に赴き、サポートや先行突入といったハードな任務をこなす。

ゲラート・シュマイザー少佐
PC部隊の隊長。ベテラン揃いの隊員たちをうまく統率する有能な指揮官。

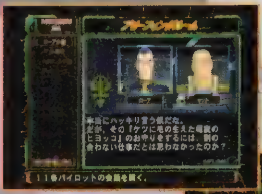


ル・ローア少尉
士官学校を主席で卒業したエリート。判断力と状況の分析力に長けている。



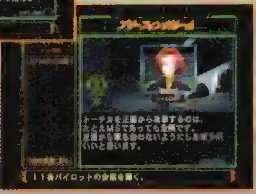
マット・オースティン軍曹
ジオン国防隊時代から軍役についている超ベテラン軍曹。愛機はザクI。

シャルロッテ少尉
士官学校を卒業したばかりの新米パイロット。かなりの負けず嫌い。



ブリーフィング時の会話が魅力!

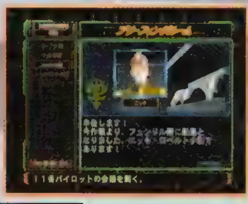
◀ミッション前のブリーフィングルームでは、仲間たちの話が聞ける。



▶ミッションの話題が中心だが、ときには雑談レベルの話が聞けることもある。このことによって仲間たちの性格を知ることができる。

ミッションを進めていくと新たな仲間が配属される

新たに明らかになった登場キャラをまとめて紹介しよう。どうやらミッションを進めていくことによって、新しい仲間たちが配属されてくるようだ。ここで紹介するキャラ以外にも、さらに仲間キャラが増えることも……? 続報に期待せよ!



◀彼らもブリーフィングルームでの会話が可能。

ニッキ・ロベルト少尉
士官学校を出たばかりのヒヨッコ。お荷物、実験的部隊の実験的採用者と馬鹿にされることも多いが、前向きに頑張っている。

ミガギ
PC部隊の主任技術士官。エリートコースに進むだけの能力はあったが、ザビ家の派閥争いに嫌気がさし、転属してきた。

メカニック
腕利きのメカニック。ハッキングによって個人情報を改ざんし、兵役を逃れようとするが、それが発覚して軍に入る。

ソフィ・フラン少尉
優雅さと華麗さを持ち合わせる落ち着いた雰囲気を持つ女性。ただ、その容貌からは想像できないほどのパイロット能力を持つ。戦場では人格が大きく変わるとか?

新たにシミュレーターが発覚!

なんと〝シミュレーター〟と呼ばれる、模擬戦モードが用意されていることが明らかになった。このモードは、特別なシチュエーションに設定された戦場で模擬戦を行い、そこで戦いのノウハウを学べるというもの! シャア少佐との連携攻撃ができるシチュエーションもあるなど、こちらもかなり楽しめそうだ。

▲パイロット養成のため、シャア少佐が特別指導!

◀連携攻撃の方法などを教えてくれるのだ。

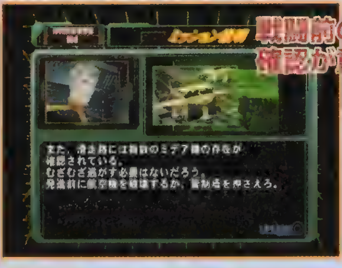
▶ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079 PS2

新たに明らかになった要素を中心にシステムとミッションを紹介!!

ミッション攻略のカギになりそうな〝部隊編成〟に関する情報をキャッチ！　さらにミッション2までの内容も判明したので一挙に紹介しよう!!

SYSTEM ▶ 部隊編成＆戦闘システムをチェック!

ここでは、ブリーフィング時に行うことになる〝部隊編成〟とミッションの中心に位置する〝戦闘〟の2つについて、新たに判明した内容を解説していこう。どちらも戦いに勝つために重要な内容なのでチェックしてほしい。まずは、下に紹介したゲームの基本的な流れを把握しよう！



戦闘前の状況確認が重要!

◀ブリーフィング時には部隊編成のほか、情報収集もできる。

戦闘中に支援機に命令を出せ!

▶自機の後方にいる味方機に出す命令。こまめな戦術変更が重要？

ゲームの基本的な流れ

ゲームの大まかな流れは、下の図のとおり。パートの合間にCGムービーが入る場合もあるが、基本的にはこれらのパートを繰り返しながら進めていくことになる。戦闘で部隊が撃破されてしまうと、そのミッションはブリーフィングから再スタートとなってしまう。

ミッションスタート

▼

ブリーフィング	戦況確認、部隊編成、ルート設定などを行うことになる。

▼

戦　闘	リアルタイムで進行。複数のチームを操作して戦いを展開！

▼

ミッションコンプリート	任務の遂行率によって算出された得点とランクが表示される。

▼

次のミッションへ

部隊編成　勝利条件や戦場の状況を確認して部隊を編成!

移動ルートと部隊編成について、その重要性に迫っていこう！

移動ルートの変更

自軍のチームが戦場を移動するときに、その道しるべとなるのが移動ルート。ブリーフィング時には、移動ルートを出撃させるチームごとに設定することができる。例えば、戦闘能力の低いチームを激戦が展開するルートに設定すると、苦戦を強いられてしまう。状況を把握し、ルートを設定していこう。

◀◀上がミッション1、左がミッション2の戦場。それぞれの移動ルートは初期設定のもので、自由に変更することができる。

出撃MSの編成

出撃させるMSは、戦闘前に編成することができる。変更できるのは、機体の種類、機体数、メインウェポン、サポート装備、それに初期レーダーのタイプの5項目。武器関係は、戦場の様子やミッションの性質、待ち受ける敵のタイプによって変更したいところ。最良の状態にセットアップしよう。

◀ザクIの場合、メインウェポンをバズーカとマシンガンから選べる。どちらが有利に戦える？

MS-07B グフ
陸戦を想定して開発されたMS。マシンガンも装備可能。

戦闘　アクシデントを乗り越え任務を達成するのだ!

レーダーに表示される移動ルートの役割を解説！　さらにサポート装備やイベントに関する情報も公開!!

移動ルートに沿って進撃

戦闘では、画面左下のレーダーに表示される移動ルート（編成時に設定したもの）に沿って前進することになる。移動ルートは、いわば道しるべなので、これに沿って進めば迷うことはない。だがルートから外れると、ルートを表す線が交錯して迷子になったり、予期せぬ敵に遭遇することもあるので注意。

▲▶画面左下のレーダーに注目。COMが操作する場合も移動ルートに沿って前進する。ルートを外れないように！

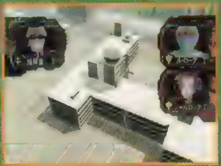
サブウェポンでの攻撃

▲グレネードは、ダメージ+爆風（ロックオン不可）の効果。

MS編成時にサポート装備を持たせておけば、戦闘で使うことができる。現在確認できているサポート装備はグレネードのみだが、ほかにもまだ用意されているようだ。上手に活用していきたい。

戦闘中のイベント

戦闘中には、通信によるイベントがドッサリ！ 特定の場面で割り込んでくるものから、条件を満たすことで入るものまで、発生パターンもバリエーションに富んでいるのだ。すべて確認できるか？



▲自軍はもちろん、敵軍から通信が入ってくる場合もある。

MISSION ▶ 2つのミッションで展開する戦いが判明！

『ジオニックフロント』のミッションは、基本的に原作（一年戦争）の内容に沿って進行していくことになる。だからPC部隊も第二次降下作戦発動後は北米地区の要所となるニューヤーク、キャリフォルニアベースと進軍していくことになる。もちろん序盤は、原作どおり白い悪魔の異名を持つ“ガンダム”などに遭遇することはないが、先のミッションでは……。

今回は、その戦いの始まりを描いたミッション1と2の内容を詳しく紹介していこう。はたしてPC部隊は、激動の一年戦争でどんな戦いを展開していくのか……。

▲ランクはクリア状況によって変化する。最高はやはりSランク？

先のミッションには、あの最強トリオも！

TVアニメ「機動戦士ガンダム」でおなじみの3機のMSも登場することが判明。その性能に乞うご期待!!

RX-75 ガンタンク
長距離支援用のMS。こちらの射程外からの攻撃に注意！

RX-77-2 ガンキャノン
中距離支援用のMS。両肩にある240mmキャノンが脅威！

RX-78-2 ガンダム
白兵戦用MS。ジオン軍から「白い悪魔」と呼ばれていた。

MISSION1 フェンリルの牙

北米地区の制圧を目的とした第二次降下作戦がついに発動された。シュマイザー少佐のもと、PC部隊はニューヤークを攻略するための足がかりとなる敵の航空基地を奪取するためにHLVで現地に降下する・・・。

最終目的はビッグ・トレーの撃破！

目的となる敵の航空基地は、市街地と森を抜けた奥にある。そこまで一気に駆け抜けたいところだが、あせりは禁物！　なぜなら、この地域一帯には地球連邦軍の61式戦車や固定砲台などが数多く配備されているからだ。さらに、目的地となる空港には大型陸戦艇のビッグ・トレーが待ち構えている。ビッグ・トレーの砲撃は、一撃でザクを撃破してしまうほど強力な破壊力を持っている。まともに正面から戦っては勝ち目がない！　ここは高等な戦術を駆使する必要がありそうだ。

▲市街地を行く戦車隊を発見！　敵に気づかれる前に背後から攻撃を加えよう。

▲森の中にも61式戦車が潜んでいる。油断すると、こんな結果に！

◀滑走路の脇には管制塔がある。無傷で手に入れたいが、反撃する気なら攻撃も……。

ビッグ・トレーの攻撃には要注意！

◀ビッグ・トレーの正面からザクⅡチームが突撃。だが砲撃を食らってしまった。

▶その隙にザクⅠチームが側面から接近して撃破。テクニックは戦術でカバーできる。

MISSION2 キャリフォルニアベース[illegible]

キャリフォルニアベースを攻略中の友軍部隊が、敵の強固な防衛ラインを突破できずに苦戦しているとのこと。PC部隊は友軍部隊とともに、この防衛ラインの一角を切り崩し、総攻撃をするべくための土台を築くのだ。

キャリフォルニアベースを制圧せよ！

このミッションでは、戦場の各所に設置されているトーチカ状の固定砲台を破壊することが任務となる。すでに戦闘を展開している友軍とPC部隊の別チームとで、いかに連携するかが勝敗のポイントになりそう。単独行動は絶対に禁物だ！

ヘリコプター

▶空中を移動しながら機関砲を撃ってくる。接近されるとピンチ！

◀ヘリコプターは、素早くロックオンできるかがポイント。

自走ランチャー

◀ミサイルを連射してくるやっかいな敵。撃たれる前に倒そう。

ほかのチームとの連携プレイがポイント！

◀先にザクⅡチームが最終目的の固定砲台に到着。だが真正面から挑むのは危険。

▲このまま橋を渡ると固定砲台の餌食。そこに友軍のマゼラアタック部隊が到着。待っていれば破壊してくれるぞ。

▶ザクⅠチームの到着を待ち、連携攻撃を行えば攻略可能？

DENGEKI SCOOP

電撃特報 3

パラメータ関連の最重要ポイント! 「武器のカス

「キャラクター」「物語」「戦闘」の完全融合――それが、ノンストップ・ドラマチック・RPG!!

前作の物語から1年後――。大陸を治める3王国の1つ、バーンシュタイン王国の若き騎士・ウェインが本作の主人公だ。前作で好評だった、「ノンストップ・ドラマチック・RPG」のコンセプトを引き継ぎ、ストーリーが組み込まれたリアルタイム形式の戦闘を今作でも採用。とはいえ、前作のままというわけでなく、多種多様な武器のカスタマイズを可能にした「リング」と「精霊石」の存在や、魔法詠唱システムの変更、キャラごとに設定された「特技」の追加など、さまざまな面でパワーアップが図られているぞ!

▲『グローランサーII』における、最注目の新システム。それが「リング=ウェポン」だ!

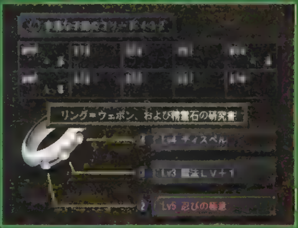
RPGにおいて、重要な要素となるパラメータ関連のシステムの詳細が判明! 『グローランサーII』の特徴である「武器のカスタマイズ」システムと、成長の要素をつかさどる「キャラのレベルアップ」システム。どちらも、ゲームを進めていくうえで攻略のポイントとなるシステムなので、発売前にここでしっかりとチェックしておこう!!

PS2 RPG	グローランサーII	7月予定	▶アトラス/キャリアソフト ▶価格未定(※) ▶MC2(KB数未定)

System:I 武器のカスタマイズ

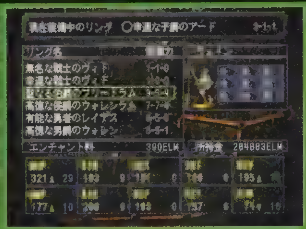
●リングと精霊石の組み合わせで性能が変わる

大陸のいたる場所に存在し、戦闘やイベントで手に入る「リング」と「精霊石」。これを組み合わせて武器(リング=ウェポン)にするのが、武器のカスタマイズだ。武器の形状はキャラごとに固定(剣や弓、大鎌など)だが、性能はカスタマイズしだいとなる。



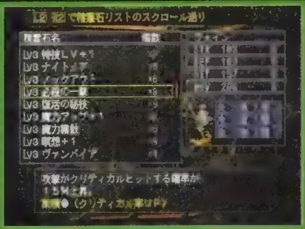
▲▶武器のカスタマイズは、「リング装備屋」でお金を払って行うことになる。

リング



使い手の戦闘能力に反応して固有の武器に変化する特殊なリングで、種類によって性能が異なる。また、精霊石を3つ組み込むことによって、さらなる性能アップが可能。ただし、リングごとに精霊石を制御する能力の限界値(制御力)が設定されており、これを超えるレベルの精霊石は組み込めない。

精霊石



精霊の力が結晶化した物と言われる不思議な石。リングに組み込むことで、武器攻撃時のクリティカル率上昇や、魔法・スキル・特技のレベルアップなどといった性能をリング=ウェポンに付加することができる。また、精霊石に備わった能力が高いほど、規定のレベル(精霊石レベル)も高くなっている。

リング&精霊石の組み合わせ例:「攻撃力重視から防御力重視に変更」

ここでは、武器のカスタマイズの一例をチャート形式で具体的に解説していくぞ。

攻撃力重視タイプ

HPとMPの最大値が上がり、制御力の高いリングと、攻撃力のステータスがアップする精霊石の組み合わせ。前線で戦うのに適している。

リング&精霊石を変更

防御系リング+防御系精霊石×3=防御重視タイプ

「有能な侯爵のルアス」
●制御力6-4-2
●防御+12

+

●Lv6 受け流し・改
●Lv4 全属性防御+1
●Lv1 再生能力+1

攻撃面はやや頼りなくなったが、直接攻撃だけでなく、魔法攻撃に対する耐性もアップ(写真の赤い枠参照)。防御重視のカスタマイズだ。

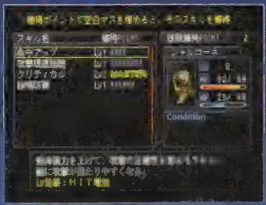
System:II キャラのレベルアップ

●ポイントを「魔法」「スキル」「特技」に振り分けよう

レベルが上がると、HPや攻撃力などの基本パラメータが上昇する。それと同時に、技能修得ポイントというものが獲得でき、これを「スキル」「魔法」「特技」の3つのカテゴリーへ任意に振り分けることができるのだ。

◀自分の戦法に合わせてアップさせるカテゴリーを決めよう。

Category:I「スキル」

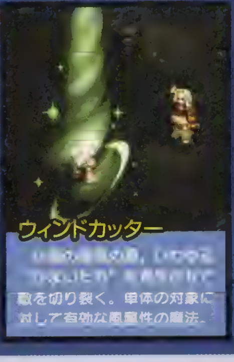


▲どれを優先すべきか――

「攻撃の命中率を上げる」「移動速度を上げる」など、各ステータスをアップさせることができるスキルを修得。また、キャラのレベルが上がればさらに高レベルのスキルが出現し、それにポイントをつぎ込めばそのスキルも修得できる。もちろん、同じスキルでもレベルが高いものほど、その効果は強力なものになっていく。

Category:II「魔法」

「炎、風、聖、冷、雷、闇、地、物、精」の9種の属性に大別された魔法を修得。火や風を使った攻撃魔法、HPやステータス異常を回復する治癒魔法が使えるようになる。スキル同様キャラのレベルが上がれば、さらに高レベルの魔法が修得可能。


ウィンドカッター
敵を切り裂く。単体の対象に対して有効な風属性の魔法。

タマイズ」「キャラのレベルアップ」システムの詳細に迫る!!

GROWLANSER II

グローランサーII The sense of justice

美しき銀狐「セレブ」を連れた謎の少女

彼女に隠された秘密とは……

CHARACTER PROFILE

バーンシュタインとローランディアの国境付近で出会う、17歳の少女。やや浮世離れした雰囲気を持ち、銀狐のセレブを連れている。彼女には、何やら大きな秘密が隠されているらしいのだが……。

NEW FACE

▲つい、かばいたくなるような、おっとり系の美少女。気の強いシャルローネとはまったく反対のタイプといった感じだ。

▲▶アリエータと行動をともにする、神秘的な銀狐・セレブ。アリエータのことを守るかのように、彼女に近づく者を威嚇する。白く美しい毛並みに金色の三ツ目と、ただの銀狐には見えないが……。

アリエータ

CV:笠原弘子

Category:III「特技」

さまざまな特技のなかから、キャラごとに自由に修得させることができる。その選択しだいで、各キャラに個性を持たせることができるぞ。魔法が得意ではない戦士系のキャラならば、魔法の代わりとして、戦法のバリエーションを増やすのに重宝することだろう。

全周囲攻撃

[illegible]

貫通攻撃

[illegible]

豪華なキャスティングに注目!

これまでの記事で紹介してきた、『グローランサーII』で初登場となるキャラのキャスティングを公開。豪華声優陣の熱演に大期待だ!

●ウェイン　今井由香　●シュナイダー：藤原啓治　●ハンス．坂口大助　●シャルローネ：川上とも子　●リビエラ：松井菜桜子　●ウォルフガング：志村知幸　●アリエータ：笠原弘子　●セレブ：小杉十郎太　●ローガン：大山高男　●バイロン：斉藤次郎

▶一部キャラのボイスは、アトラスのホームページで聞けるぞ。

『悠久』シリーズでおなじみの
moo氏がキャラデザインする

EVERGREEN AVENUE エバーグリーン・アベニュー

お金に執着心を燃やす少女 アイラ

主人公 女

PROFILE

[illegible]

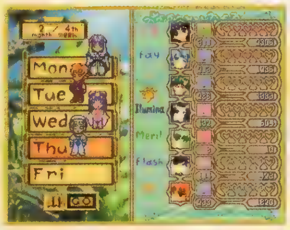
PS SLG	エバーグリーン・アベニュー	9月（予）	▶メディアワークス／データム ポリスター
			▶¥5,800（予）
			▶MC（ブロック数未定）

キャラデザインは人気イラストレーターのmoo氏。魅力的な精霊たちを育成していくＳＬＧだ！　今回は、『エバーグリーン・アベニュー』に登場するキャラとゲームシステムの解説を、ピックアップでお届けするぞ!!

●●●SYSTEM●●●

ライバルより能力の高い精霊を育成しよう!!

精霊の育成方法は、教育したい精霊を決めてルーレットを回し、止まった位置の指示に従って育成していく。このときライバルと同じ日に同じ精霊を教育することになると、バッティング（精霊の取り合い）が発生するぞ。この場合は、より良い位置にルーレットを止めたほうが教育権を得られるのだ。



◀どの精霊を教育しているのか、一目で把握できるぞ！

育成可能な7人の精霊

[illegible]

[illegible]

 ©2001 Media Works Inc.／DATAM POLYSTAR／VRIDGE

精霊の教育成果を競う育成SLG!!

本作は、ライバル（自分が選ばなかった主人公）と、どちらがうまく精霊たちを教育できるかを競う育成SLGだ。「精霊王」を無事人間界に迎え入れるために、精霊たちに人間界の良識を教え込もう！　優れた教育係として、精霊王との謁見が許されれば、その絶大な魔力で願いをかなえてもらえるかも!?

STORY

魔法や精霊の存在がさほど珍しくもない世界――。精霊界を治める精霊王は、国交が途絶えている人間界との関係回復を案じ、人間界の視察を行うことを決めた。これにあたり、案内役の人間捜しを命じられた7人の精霊たち。だが、慣れない人間界で人捜しがうまく行くはずもなく――。まずは人間界の良識を学ぶべく、偶然に出会ったアイラとカタンに、自分たちの指導を頼むのであった。

人間になることを願う心を持った人形

カタン

ゲームの流れ

ここでは、ゲームのおおまかな流れを図解する。6カ月という短期間で、下にあるスケジュールをこなして、ライバルよりも優秀な精霊を育てあげよう!!

プレイヤーキャラを選択

育成パート（月～金曜日）

まずは月～金曜までの曜日に、1人ずつ育成する精霊を設定する。育成は、回転するルーレットをタイミングよく止めることで、その効果が決定。

コミュニケーションパート（土曜日）

土曜日は、精霊たちのところへ出かけたり、育成の補習を行うことが可能。このとき、日曜日に遊ぶ約束を取り付け、親密度のアップを図ることもできる。

実地訓練パート（日曜日）

1週間の育成の結果、精霊たちが町へ出てきちんと常識的な行動をとれるかを見定める。間違ったことをしたときは、状況に応じて叱っておく必要もあるぞ。

エンディング

判定パートが6回終了（24週後）すると、精霊王が人間界を訪れて物語は終わりを迎える。ラストでの精霊の育成結果や親密度、さらには、こなしてきたイベントにより、エンディングが変化するぞ。

イベント発生

アドベンチャーパート

精霊の育成中には、場合によって精霊ごとの特別なイベントが発生する。このときに精霊とのコミュニケーションに成功すれば、その精霊との親密度が大幅にアップ！　逆に失敗すると、親密度はダウンしてしまう。

判定パート

4週間に1度、2人の主人公のどちらが精霊の育成をうまく進めているかを判定される。ここでは、常識の認知度と親密度をバランス良く上げたほうが高く評価されるぞ。どちらか一方を上げるだけではダメなのだ。

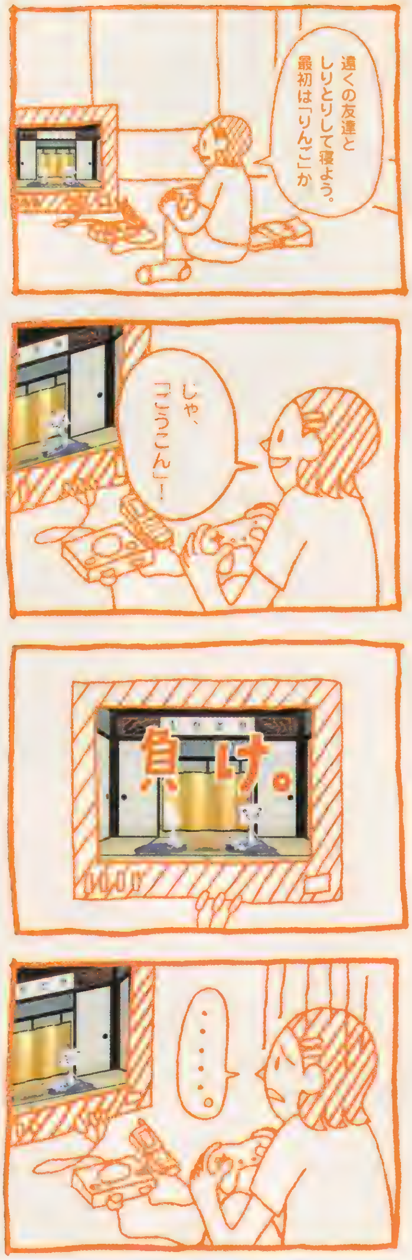
育成パートにて精霊たちの育成を行った際、その順番によって、普段よりも育成の効果がアップすることがある。また、同じイベントでも、主人公を変えてプレイすることで、これまでのプレイでは断片的にしかわからなかったことが解明することもあるのだ。何度でもやり込める要素が、タップリと用意されているぞ!!

主人公 男

PROFILE

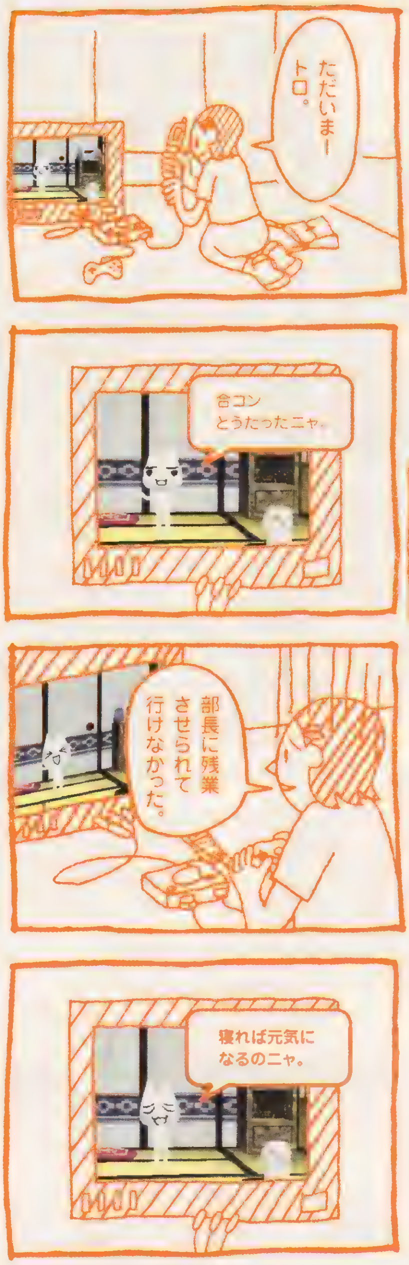
[illegible]

しりとりでなかよし篇



*さらにiモードの通信機能が活躍。通信で知り合った友達と名刺交換やしりとりで遊べるよ。

おうちでなかよし篇

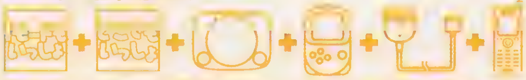


*iモードにつなげると、お話しがもっと広がって、あなたとポケピとの関係がもっと深くなる。あなたの実生活を知って、ポケピがはげましてくれたりするよ。感涙。

iモードメールでなかよし篇

*「iモードもいっしょ」の目玉は、あなたとポケピがいっしょに使う「どこでも手帳」。なんとあなたのスケジュールを見て、ポケピがiモードにメールを送ってくる！

「iモードもいっしょ」を遊ぶには



発売中の「どこでもいっしょ」本編、プレイステーション（PS one）またはプレイステーション 2、ポケットステーション、携帯電話接続ケーブル、iモード加入済みiモード携帯電話が必要です。

※「iモードもいっしょ」であそべるiモード携帯電話は、F502it、N502it、P502 、P503i、F503i、N503i、SO503i、D503iです。2001年4月現在、[illegible]のiモード携帯電話への対応は、追って発表します。対応機種の最新情報はコチラまで（iMenu・[illegible]）
※サービス期間は、発売後1年間以上を予定しています。※本サービスの利用には月額300円の情報料がかかります（別途パケット通信料がかかります。）
※「iモードもいっしょ」のケータイでのあそびは、「iモードもいっしょ」発売日よりスタート。ソフトを持っている方のみあそべます
※「iモードもいっしょ」であそべるiモード携帯電話を持っている人は、ソフトの発売日以降にマイメニュー登録をすれば、どこいつメロディや待受画像をダウンロードできます

サイトでなかよし篇

*まずは、「どこでもいっしょ」iモードサイトで遊んでみよう。ソフトかなくても接続てきるよ。

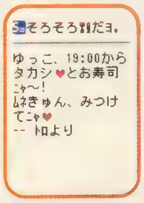
方法 ▶ i Menu ▶ メニューリスト ▶ ステーション ▶ どこでもいっしょ

プレイステーションとiモードをさあつなゴー！

TV画面での「どこでも手帳」

皆様、お待たせしました。
トロからメールが来る。
あなたのスケジュールに合わせて
お話が広がる。

トロからのiモードメール



「どこでもいっしょ」がiモードで
もっと楽しくなる
追加ディスク、「iモードもいっしょ」が
いよいよ発売です。

「iモードもいっしょ」（プレイステーション用ソフト）＋「携帯電話接続ケーブル」セット

絶賛発売中 標準価格4,800円（税別）

プレイステーション用ソフト「iモードもいっしょ」 標準価格2,800円（税別）

「どこでもいっしょ」+「iモードもいっしょ」+「携帯電話接続ケーブル」セット（オリジナルステッカー付） 標準価格5,800円（税別）

"PlayStation"等の最新情報は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメント オフィシャルホームページ**www.scei.co.jp**をご覧ください。

「i-mode／アイモード」「iモードもいっしょ」は株式会社NTTドコモの登録商標または商標です。「iモードもいっしょ」のiモードは当社のサービスであり、株式会社NTTドコモのサービスではありません。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc. "PS" "PlayStation" "PS one"および"PocketStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。"SONY"および"SCE"はソニー株式会社の登録商標です。●商品についてのお問い合わせ先（株）ソニー・コンピュータエンタテインメント インフォメーションセンター 0570-000-929／携帯電話 およびPHSの場合 03-3475-7444（受付時間10:00〜18:00土日祝日休業）

SONY COMPUTER ENTERTAINMENT

ERGO
あなたのテレビ、インターネットにつながります。
PlayStation 2用
インターネットソフト
●見やすい！ 使いやすい！ ホームページ閲覧 ●カンタン文字入力で、メールの送受信もOK!!
EGBROWSER
イージーブラウザー
好評発売中 3,800円
※本ソフトを使用してインターネットに接続するには、別途、SmartSCM™ 対応のUSBモデム、及びインターネットプロバイダとの接続契約が必要です。※本ソフトから、推奨プロバイダ「@nifty(アット・ニフティ)」との接続契約も可能です。その場合、自動設定プログラムにより、簡単手軽にインターネットに接続できます。※ソフトの仕様は改良のため変更する場合があります。※記載のモデム機器の発売日は2001年4月12日時点での発表によるものです。※記載の社名、製品名は各社の商標、または登録商標です。
続々登場!! EGBROWSER対応のUSBモデム
「EGBROWSER Light」※ 標準添付！ プレイステーション2対応モデムも新登場！
※「EGBROWSER Light」は、一部のPS2対応モデムに付属する、「EGBROWSER」の基本機能版です。単体商品としては販売しておりません。また、USBキーボード、MP3再生、プリンタ『popegg』には対応しておりません（「EGBROWSER」では対応しています）。
ピーツー・ゲート「P2GATE」
株式会社 アイ・オー・データ機器
DFML-560/P2／好評発売中
【アイ・オー・データ機器】●USB-DM560 好評発売中 【メルコ】●IGM-UB56PS2C 近日発売予定 ●IGM-UB56PS2CK 近日発売予定 【オムロン】●ME56PS2 近日発売予定
■FAX情報サービス FAX.03-3940-6000…音声ガイダンスにしたがって、BOX番号を押してください。初めてご利用になる場合は554000を押して、メニューページをお取り寄せください。
※ソフトの価格に消費税は含まれておりません。
※“PS”ロゴおよび“PlayStation”は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
©1996-2001 by Planetweb,Inc. All rights reserved. ©2001 ERGOSOFT Corp. All rights reserved.
このマークがついているモデムに対応しています
CONEXANT
24時間営業中！ オンラインショッピング ERGO Store
エルゴソフトホームページ http://www.ergo.co.jp/
株式会社エルゴソフト
〒223-8535 神奈川県横浜市港北区箕輪町1-23-3
TEL.045-565-3330

GO GO RPG

電撃PSはRPGの味方です

RPG GO GO RPG ごーごーれっつごーあーるぴーじー

FINAL FANTASY X
キングダム ハーツ
リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
ワイルドアームズ アドヴァンスド サード
ポポロクロイス物語3 はじまりの冒険
レガイア2（仮）
真・女神転生
マイト アンド マジック ～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～

PS・PS2

イラスト／六堂秀哉

世界中の人
偽りの
FINAL FAN

発売日が近づく『FF』シリーズ最新作『X』。今回は、突如公開された新キャラとユウナとの結婚シーンから、『X』の世界を分析。さらにバトルの詳細と豪華購入特典の内容もあわせてお届けする。

PS2 RPG	FINAL FANTASY X ファイナルファンタジーX	719 ▶スクウェア ▶¥8,800 ▶MC2（64KB）

©2001 SQUARE CHARACTER DESIGN:TETSUYA NOMURA ILLUSTRATION/©2001 YOSHITAKA AMANO
※画面は開発中のものです

世界を揺るがす、豪華な挙式

▼多くの人々から祝福を受け、ユウナの結婚式は、かなり大きな規模で行われている。本当に結婚してしまうとは考えにくいが…。

人生一度の晴れの舞台。しかし花嫁の表情は晴れず

▲ユウナの顔に、喜びの表情はない。本人にとって、祝福できるものではないのか、それとも、容認せざるを得ない特別な理由があるのか？

々から祝福された

結婚式

TASY X

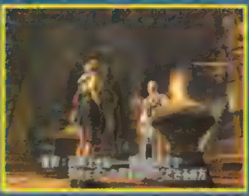
ファイナルファンタジーX

2人の結婚から見えてくる『X』の世界のキーワード

突然公開された、ユウナの結婚シーン。「FF」シリーズのストーリーに恋愛が絡んでくることは珍しくないものの、これほど豪華な結婚式が描かれるのはシリーズ初。世界中が沸き立つほど、人々の祝福を集める者同士の結婚式。この挙式が持つ意味とは？

スピラ全土に広がるエボンの教え

スピラはこの世界の呼び名であり、エボンはそのスピラ全土に広がる生活に密接した教義である。ユウナの結婚相手シーモアは、エボンの民を統べる者として人々から尊敬を集める英雄。いわゆる玉の輿（こし）なのだが、なぜかユウナの顔は晴れない。



▼[illegible]

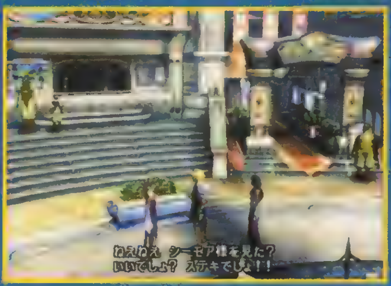
グアド族とエボンの民の関係は?

▶少なくとも人間とグアド族の間には差別意識はない。

この世界には、さまざまな亜人種が存在する。そのため人間と亜人種のグアド族との関わりもごく自然で、エボンの民の指導者シーモアのような、人間とグアド族のハーフも存在する。その彼が、人間であるユウナと結婚する。その意味は……？

この世界における結婚

結婚とは、男女の基本的な合意のもとで成り立つもの。しかし、政治の手段として用いられることも多い。ユウナのうれいを帯びた表情を考えると、何か政治的（あるいは心情的）な裏がありそうだ。



▼[illegible]

人々の尊敬を集める シーモア＝

この世界（スピラ）において、「シン」を倒す可能性を持つ召喚士とともに、人々の尊敬を集めるエボンの老師・シーモア＝グアド。はたして、新たな仲間なのかそれとも敵なのか…。独特の風貌と、会話の端々から彼の真実の素顔に迫る。

世界の"希望"が託された誓いの儀式。背後に秘められた謎

▲「シン」は倒されても必ず復活を果たす。ゆえに"永遠の安息"とは、「シン」を永久に封じ込めることを意味するのか――

この世界において、「シン」を倒すということは人々の絶対的な希望。そのため、結婚という儀式自体が何かしら「シン」を倒すことに結びつく可能性は高い。最も考えられるのは、2人の間に生まれる子どものこと。スピラの未来を救う、唯一の力を持つ者になるのかもしれない。

突然公表されたユウナの結婚 そのときティーダは何を思う?

ユウナの結婚は歓迎すべきことだが、相手がティーダではないとなると話は違ってくる。ヒロインが主人公以外の男と結婚するなど、『FF』シリーズでは前代未聞の出来事だ。果たして主人公であるティーダは、この結婚について何を思うのか。ユウナが決めたことと思って祝福するのか、それとも何らかの妨害を行うのか。どちらにせよ召喚士として生きるユウナの決意は固く、この結婚も義務と考えている節がある。果たしてティーダは、そんなユウナの決意を覆すことができるのだろうか？

▲今回公表された情報には、ティーダの動向については一切記されていない。ユウナの結婚式を目の当たりにして彼はどういう行動を取るのか？

亜人種グアド族と人間の両方の血を引く混血児

グアド族の特徴は、その植物のような容姿。シーモアにも葉脈のような顔のすじとツタのような髪型からその特徴が見て取れる。シーモアは、エボンの民の指導者でありグアド族の族長でもあった父親の跡を継ぎ、若くしてエボンの指導者となった。名実ともに兼ね備えた英雄的存在であり、そのうえ人間とグアド族のハーフであることから、人種を超え、すべての人々を導く者としての絶大な根拠を持つ。ゆえに彼を崇拝する者も多いが、その人となりについては、謎が多い。見た目とは裏腹に、口調や物腰は柔らかく、ユウナに対しては、礼節を重んじた物言いをするシーモア。前述のユウナとの結婚シーンを含め、スピラのカリスマともいえる彼が物語上ではたす役割は間違いなく大きい。

▶ティーダと話しているのがグアド族。長い手や髪の毛から植物的な特徴がうかがえる。シーモアを絶対的な存在として崇拝している。

スピラのために…エボンのために… そうするのが一番いいと思いました

英雄的存在 グアド

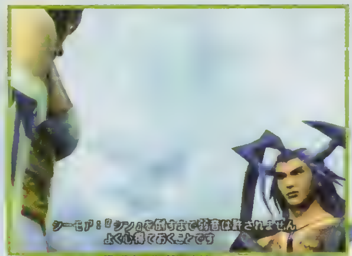
ならば私が支えとなりましょう ユウナレスカを支えたゼイオンのように

偉大な父の理想を受け継ぐシーモア

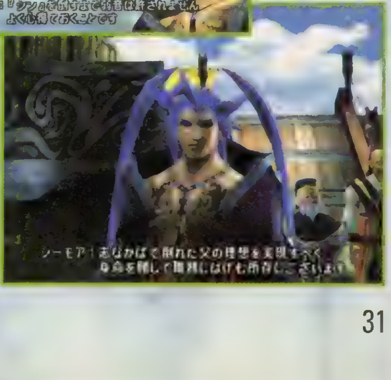
シーモアの父・ジスカルは、志半ばで倒れたエボンの民の指導者である。本人が望んだかどうかはともかく、シーモアはその偉大な父の理想をすべて受け継ぐこととなった。有名な父を持ち、生まれながらにして人々からの期待を背負っている点は、ユウナと似た境遇である。そのことからユウナに恋愛に似た感情を持ったとも考えられる。しかし、ユウナを前にしての（伝説上の人物、ユウナレスカとゼイオンにたとえた）大げさな物言いは、どこか芝居めいたものを感じずにはいられない。彼もまた、この結婚を恋愛とは切り離して考えているのかもしれない。

天空の結婚式はシーモアの力を象徴する？

ユウナとシーモアの結婚式は、天空に浮かぶかのような巨大な城で盛大に執り行われている。まさに世界を挙げての一大イベントであることがわかる。そこから、シーモアの持つ巨大な力がうかがえる。この力を世界中に見せつけることも、この挙式の目的の1つなのかもしれない。



◀ユウナに対しても極めて冷静。とても恋人関係には見えない。果たして、彼の思惑は何なのだろうか？



▶彼の言葉からは、ユウナと同様世界のことを考え、この結婚を自らの宿命ととらえているようにも見えるが……。

BATTLE FFX

バトルシステム

『FF』のバトルの代名詞とも言える「アクティブタイムバトル(ATB)」を廃止し、まったく新しい進化をとげた『X』のバトルシステム。ここでは現時点で判明している要素を、さまざまな視点から解説していく。生まれ変わって、戦略性が大幅にアップしたバトルの核心に迫る!!

『X』の新バトルシステムを徹底解剖!!

『VII』のマテリアや『VIII』のガーディアン・フォースなど、常に新しいシステムを採用し続けてきた『FF』シリーズ。『X』でも既存のシステムにとらわれない、多くの新たな試みがなされている。しかも、今作では『フロントミッション』シリーズを手がけてきた土田氏がバトルディレクターを担当。従来のシリーズよりもキャラの個性に重点を置いた戦略的なバトルが楽しめるようになったのだ。まずは、『X』のバトルの基本を紹介しつつ、新要素を順番に解説していこう。

▲戦闘画面の右にキャラの行動の順番が顔で表示される。順番は素早さによって決定。どのタイミングで敵が行動するのか、一目瞭然になっているぞ!!
▶『X』の戦闘では、戦闘中に自由にキャラを入れ替えることができる。出現した敵に合わせてチェンジできるなど、さまざまな戦略を立てられるのだ。

イベントから直接バトルシーンに突入

▲▶フルポリゴンですべて表示される『X』。イベントで発生するボス戦などでは、フィールドがそのままバトルフィールドになることも! 読み込みによってテンポを崩されることなく、大迫力のバトルが展開されるぞ!!

Basic ●バトルの基本システムを検証

ここではVol.177で解説したバトルの基本を再チェック。シリーズでおなじみの要素が満載なのだ。

基本要素はシリーズを継承。戦闘はフィールドを歩いているとエンカウントする「ランダムエンカウント」で、通常攻撃や魔法、召喚魔法などを使って戦うことになるのだ。もちろん、キャラごとの特性を活かした「リミット技」も、使用できる。

◀ザコ敵を倒したら、突然ボスが出現することもあるのだ!

▲召喚魔法は基本的にユウナのみが使える。召喚獣が戦闘に常駐してくれるため重要度も高まった
◀キャラごとの特性が重視されているので、回復魔法を使えるキャラなども限定される。

NEW BATTLE SYSTEM Part1

行動の順番が明確化

Final Fantasy X

戦略性の高い思考型バトル！

『X』のバトルでまず覚えておかなければならないのが「行動の順番」という概念。敵味方の行動順がひと目でわかるようになったことで、どんな戦い方が可能になるのか？

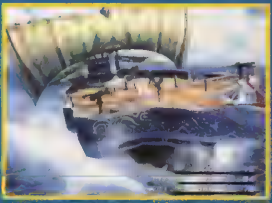
検証 行動順が明確になることで生じるメリットとは？

ここでは素早さを上げる魔法のヘイストを使って戦う場合と、再生能力を持つ敵との戦いの2つを例に、行動の順番が明確になることのメリットを解説していく。とくにヘイストを使った戦い方は、ATBだった従来のシリーズよりも、戦闘が有利になるようすがハッキリとわかるはずだ。

▲じりじりと歩み寄るトンベリ。行動順がわかることで、あせらずに対処できる。

CHECK! これ以外にも考えられる状況とは？

この2つのケース以外にも、さまざまな状況で行動順がわかると便利な点が考えられる。例えば、あと何ターンかで敵を倒さなくてはならないという場合。タイムリミットまであと数回しか攻撃できないから、強力な召喚獣を召喚しようなどといった作戦を立てられる。



▲敵に船が引っ張られ、船が破壊される前に倒すという状況もありそうだ。

CASE 1 ヘイストを使って強敵と戦う場合

1つ目のケースは、ティーダとボスとの1対1のバトルでヘイストの魔法を使った場合。ティーダだけで戦うという不利な状況でも、ヘイストを使い素早さを上げることで、攻撃の回数を2回に増して有利に戦えるようになる。逆に相手の素早さを下げても同じような効果を得られるぞ。

1 ティーダがヘイストを使用する

◀ティーダがボスと遭遇。このままでは不利なので、ティーダのターンになったら、ヘイストを使って素早さのアップを図ることに。魔法が発動し光に包まれると……

2 BOSSより2回多く攻撃可能に

▶ティーダの素早さがアップ！画面右にある行動の順番を表す表示を見ればわかるように、敵ボスの2倍、ティーダが行動可能になる。攻撃と回復を併用して行うことも可能だ。

CASE 2 再生能力を持つ敵と戦う場合

もう1つのケースが、腕から破壊しないと本体にダメージを与えられない敵との戦い。この敵は頭を破壊する前に腕を破壊しても、一定時間が経過すると腕が再生してしまう。よって、行動順番で頭の攻撃のタイミングを把握して、腕が再生する前に頭を破壊しなくてはならないのだ。

1 腕を破壊後素早く頭を攻撃しないと

◀『X』では画面上部のHELPで敵の撃退方法など、ヒントが表示される。この敵は頭を攻撃すると、腕の再生を止められるのだが、腕の破壊後、一定時間内に頭を攻撃できないと……。

2 一定時間経つと腕が再生

▶このように腕が再生してしまい、戦いが振り出しに戻ってしまう。こうならないために、ケース1のように補助魔法を使ったり、召喚魔法を使って短期決戦に持ち込むなどの工夫が必要。

NEW BATTLE SYSTEM Part2

入れ替え制バトル

Final Fantasy X

戦闘の状況に合わせてチェンジ！

メンバーの入れ替えが戦闘中でも瞬時に可能な『X』のバトル。ここでは「入れ替え制バトル」で考えられるメリットを、2つのケースで検証していこう。

検証 どんな状況でもすぐさまキャラを入れ替えられるメリットとは？

戦闘中にL1ボタンを押すと、ターンを消費せずにメンバーを交代できる。もちろん、チェンジしたあとは、すぐさま行動可能。敵にあわせてパーティメンバーを変えたいときも、バトル中に入れ替えられるので、すぐさま対応できるのだ。

▲強力な特殊攻撃を使う敵とのバトルでは、回復魔法を使えるキャラにチェンジ!!

CASE 1 仲間のキャラが毒状態になり回復したい場合

毒や混乱など味方の状態が変化した場合、回復魔法を使えるキャラにチェンジしてすぐに回復できる。

◀▲例えばキマリが毒状態になった場合、ワッカをユウナと交代させてエスナで回復！ などという戦法も使えるのだ。

CHECK! 新キャラのワッカとは？

現時点ではCGは発表されていないが、コカ・コーラのフィギュアやTGSの体験版などで存在が判明しているワッカ。体験版ではブリッツボールを敵に投げつけて戦う姿を見ることができた。また、特殊攻撃はスリプルボール(敵を眠らせる)など、ダメージ+状態変化を与える技も使える。

ブリッツボールで戦うパワータイプ

◀HPが高くてMPが低い、いわゆる戦士タイプ。ブリッツボールの選手のようだが、ティーダとの関係はいかに！

ワッカ

CASE 2 強敵が出現したので召喚獣で戦う場合

ボスをはじめとする強敵と戦うときは、ユウナに交代して召喚獣を呼ぶのも1つの手となる。

▶手強いと感じたら召喚獣の出番。まずはユウナとワッカを交代

◀ユウナにチェンジしたら、風を司る召喚獣・ヴァルファーレを召喚。このとき召喚獣のHPやMPも確認できるので、状態を必ずチェックしよう。メンバーは召喚獣の後ろへ後退。

▶そして戦いは、鉄巨人vs.召喚獣との一騎打ちに。ヴァルファーレのソニックウイングが[illegible]

NEW BATTLE SYSTEM Part3

召喚獣がバトルの一員に

Final Fantasy X

メンバーの一員として戦う！

ストーリーに深く関わるだけでなく、強力無比なパートナーとなる召喚獣。ここではメンバーの一員として、戦闘で常駐して戦うようになった召喚獣について解説していこう。

検証……新たに判明した召喚獣シヴァを紹介しつつ召喚獣の役割を解説

『X』の召喚獣は、パーティメンバーに限りなく近い。召喚するとメンバーと入れ替わり、敵VS召喚獣という構図になるのだ。召喚獣には攻撃、魔法、リミット技、特殊攻撃のコマンドが用意され、通常の仲間と同様にHPやMPも存在する。基本的に召喚獣は、HPが0になるか「戻す」のコマンドを選ばない限り、戦闘が終了するまで戦わせることが可能だ。もちろん召喚獣にも素早さは設定されているので、素早い召喚獣と動きの遅い召喚獣では、戦う順番も変わってくる。

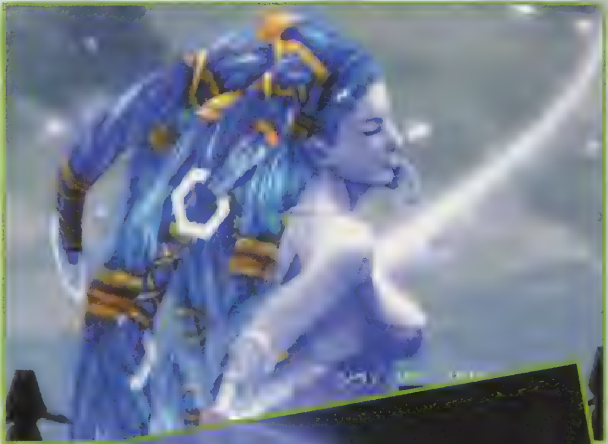
美しき氷の女王シヴァ降臨!!

イフリート、ヴァルファーレに続き、新たに発表された氷の召喚獣シヴァ。TGSの体験版では実際にシヴァを召喚し、その威力を目にすることができた。ユウナが召喚を実行すると、氷柱が辺り一面を覆いシヴァが登場。そのとき、ユウナに羽織っている衣を投げ渡す演出が入るなどの人間っぽい仕草が印象的だった。

▲PS 2の性能により、氷の映り込みなどのグラフィックがパワーアップ！

召喚獣にもリミットゲージが

ティーダやユウナと同様に、召喚獣にはリミット技（地獄の火炎やシューティング・レイなど）が用意されている。リミット技は、HPの下のリミットゲージがMAXになると使用可能になるのだ。ゲージは攻撃や防御、ダメージを受けることで増加するぞ。



登場が予想される召喚獣は？

『X』には今回紹介するシヴァ以外にも、数多くの召喚獣の登場が予想される。バハムートやオーディンなど、『Ⅲ』から登場し続けている召喚獣も、登場することだろう。

◀地獄の火炎はすべてを業火で焼き尽くす！

▶初登場となる風の召喚獣。空を飛ぶ敵に有効!?

Topics……豪華特典の内容がわかった

当初、通常版とは別に、映像やサウンド面のハイクオリティ版の発売が予定されていたが、スクウェアの商品開発努力により、通常版でハイクオリティ化を実現。発売されるのは1種類のみになった。さらに、その購入特典としてDVDビデオディスク「Other Side Of The Finalfantasy」が同梱されることが判明。内容はPlayOnlineや映画に関する映像をはじめ、『FFX』の開発者インタビューや絵コンテ、イメージボードなど盛りだくさん。今から期待が高まる!!

今まで見たことのない新感覚RPG

話題作『FF X』の発売を間近に控えたスクウェアから、早くも新作情報が届けられた。その名は『キングダム ハーツ』。同社の看板キャラクターデザイナー・野村哲也氏の描くキャラと、ドナルドやグーフィーといったおなじみのディズニーキャラが、3Dフィールドを冒険する新感覚RPGだ。日本で絶大な人気を誇るスクウェアと世界的に有名なディズニーが手を組んだ夢のソフト。今回は最新の画面写真、イラストをお届けしながら、このソフトの魅力について掘り下げていくぞ。

正義感あふれるキーブレードの戦士 ソラ

Sora

KINGDOM HEARTS

キングダムハーツ

PS2 RPG	キングダム ハーツ	冬予定	▶スクウェア / ▶価格未定 / ▶MC2（KB数未定）

スクウェア＆ディズニーがタッグを組んだ！『FF』でも『サガ』でもない、完全オリジナルRPGがこの冬堂々登場。今回は、キャラデザイン＆ディレクターを務める野村哲也氏のインタビューを交え、この作品に迫ってみよう。

©Disney Enterprises,Inc.
DEVELOPED BY SQUARE SOFT

ディズニーとの夢のタッグのもと
今冬スクウェアが放つ
オリジナルRPG

ディズニーの世界を舞台に

ニューヒーローソラが活躍する

内に強い意志を秘めた少女
カイリ Kairi

外の世界に憧れるクールな親友
リク Riku

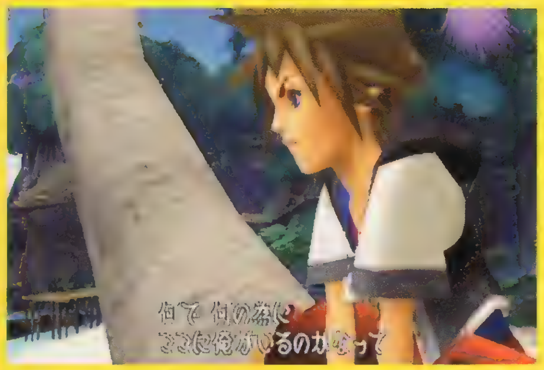
制作するのはスクウェア精鋭スタッフ

前述の野村氏をはじめ、本作に関わるスタッフは、誰もが第一線で働く精鋭スタッフばかり。また、シナリオの監修にはTVやアニメ業界で実績のある信本敬子氏を迎えているぞ。

[illegible]

謎のベールに包まれた『キングダム

ファンタジックなディズニーの世界で冒険する“野村キャラ”たち……。ファンならは見逃せない魅力的な要素はそろっている本作だが、残念ながらその大部分は、また謎に包まれたままだ。そこでこのページでは、数少ない情報と画面写真のなかから、ストーリー、システムなどゲームに関わるであろう重要なキーワードをピックアップ。独自の予想を交えて解説していこう。P.40からのスタッフインタビューとあわせて、『キングダム ハーツ』の持つ魅力をいち早く実感してほしい。



デスティニーアイランド

ソラたちの故郷 そして、始まりの地

青く透き透った海と果てしない空。南国の地を思わせるデスティニーアイランドに主人公・ソラたちの故郷はある。一見開放感のあるこの島はじつは閉じられた狭い空間らしく、ソラたちは「ここから出たい」と常々考えていたようだ。そして、この島を黒い竜巻が襲ったある日、ソラたちの冒険は幕を開けた。

闇に包まれつつある世界… キーブレードを持つ者

心無き者・ハートレスの出現により闇に包まれ始めるディズニーワールド。時を同じくして、国王が「キーブレードの持ち主を捜せ」という謎の言葉が記された手紙を残し、王城から失踪をとげる……。メッセージは王室魔術士ドナルド、王室騎士隊長グーフィーに託された。世界は今、ソラたちの力を必要としているのだ！

▶ハートレスとは敵の総称。世界に混沌をもたらすヤツらを倒すのが、冒険の目的となるのか？

▼舞台の1つ、緑生い茂る密林のワールド。この世界の住人は「ターザン」？

ディズニーワールド

謎の敵 ハートレス

ハーツ』をひもとくkeywordを検証

シームレス

フィールド→戦闘への切り替えがスムーズ！

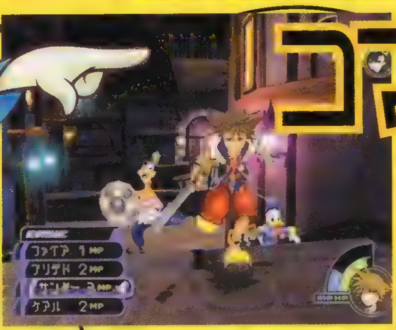
フィールドを移動していると、さまざまな敵と遭遇する。このゲームでは移動と戦闘の境界がなく（シームレス）、ゲームのスピード感を損なわずにバトルが展開する。

▲▶敵と出会った場所がそのまま戦場になる。地形もバトルに影響するのかも。

王宮魔術師
ドナルド

パートナー

王宮騎士隊長
グーフィー



▶ソラを先頭に3人が町を駆け抜ける。基本は3人パーティのようだ。

コマンドバトル

『FF』シリーズ同様の魔法体系も…!?

バトル時はコマンド選択で行動を選ぶ。よく見ると魔法のコマンドには『FF』でおなじみの魔法名がずらりと並ぶ。魔法の効果も同じもののようだ。

頼れる仲間たちと冒険の旅を！

冒険のパートナーは、最初のページで紹介したカイリたちではなく、ドナルドたちディズニーキャラ。ドナルドは魔法で、グーフィーは盾を使ってソラをフォローするぞ。

▶戦闘時以外でも魔法は使えるようだ。使うと何が起きるのかな？

『キングダム』は

『キングダム ハーツ』とはどんなゲームなのか？ 今わかること、わからないことなどをクリエイター6人の方に数々の質問をぶつけてみた。少しずつ顔をのぞかせた、このゲームの魅力の片鱗をお届けしよう。

野村哲也氏
[illegible]今回が初めて[illegible]

藤井明氏
[illegible]や背景の制作を担当。

栢野智博氏
[illegible]タに起こす作業を担当。

神藤辰也氏
[illegible]に細かい動きを付ける作業を担当。

遠藤剛氏
[illegible]を制作。

兼森雄一氏
[illegible]企画、制作を担当。

企画のスタートは3年前

—まず『キングダム ハーツ』の企画が立ち上がるまでのいきさつについて教えてください。

野村哲也氏(以下野村)　企画の立ち上がりは3年ぐらい前ですね。ディズニーとの話がまとまってきたところで坂口（坂口博信氏）から話がありまして、ぜひやってみたいと。それから企画書を書いたりしたので、本格的なスタートはそこからですね。

—シナリオ監修に信本氏を起用したのは？

野村　「カウボーイビバップ」や「白線流し」などの作品に登場する人物のセリフまわしが印象的だったのと、人物がきちんと等身大に描かれていた点などが今回の内容にふさわしいと思い、監修をお願いすることにしました。

—ディズニーのゲームだけに物語は勧善懲悪をテーマに？

野村　いちがいに勧善懲悪とも言えないと思います。最初はシンプルな構成の話だったのですが、坂口から〝『FF』のファンの人でも楽しめるものを〟という要望がありまして、内容をさらに掘り下げました。そのためかなり複雑な内容になっていますね。

—たとえばストーリーに分岐があったりするのでしょうか？

野村　エンディングが複数あるというような明確な分岐はありません。ただ、ゲーム中でいろいろ試せるように自由度は高くしてありますので、イベントなどの解決法にしても複数ありますよ。

—ソラ、リク、カイリの名前に込められた意味は？

野村　まず日本語の名前がいいなぁと思っていました。新しい世界を作る意味もあって、世界を構成する、空、陸、海としました。

ソラたちの冒険の舞台となる世界とは

—3人が冒険に出るきっかけは？

野村　ソラとリクは写真の島から出たことがないので、外の世界への憧れがあるんですね。それがきっかけになっています。カイリは外の世界を知っているんですが、なぜなのかは秘密です。

—ゲームの舞台となるのはどんな世界ですか？

兼森雄一氏(以下兼森)　トラヴァースタウン（P.39の写真参照）のようなスクウェアオリジナルの世界と、ディズニーの作品ごとの世界があります。ディズニー作品はそれぞれが1つのワールドで、たとえば「ターザン」なら「ターザン」の物語世界だけで1つのワールドを構成しています。

—それぞれのワールドは独立しているのですか？

野村　ええ。ワールドマップからその世界への入口を探して冒険に旅立つ形になります。ワールド間は自由に行き来できますので、たとえばボスと戦う前に冒険を中断して別のワールドに行き、そこで魔法を手に入れてから戻るというようなこともできます。

バトルではキャラ同士の協力が重要なカギ！

—ディズニーキャラが戦闘シーンで戦うということについてはいろいろ悩まれたのではないですか？

野村　ええ。RPGなので戦闘は避けられないわけですが、ではどうして彼らは戦うのか、ということをディズニー側に説明しまして、納得していただけました。もちろんディズニーのイメージがありますので、見た目が残酷にならないようにしてあります。

—移動から戦闘へは境目なく行われるとのことなのですが、このへんを具体的に教えてください。

兼森　たとえば町のなかを歩いていて敵と遭遇した場合、従来のRPGのように画面が切り替わって戦闘シーンになるのではなく、出会ったその場で戦闘が行われるようになっています。

—敵が町の中に立っていたりするのですか？

兼森　ええ。敵の姿は見えているので、自分から攻撃を仕掛けることもできますし、逆に敵を避けて通り過ぎることもできます。

—戦闘はターン制？

兼森　いえ、リアルタイムで行われます。まだ内容については具体的に言えないのですが……。

—たとえば自分で剣を振ったりするという感じですか？

兼森　はい。戦闘以外の場面でも剣が振れたり、魔法が使えるようになっていますよ。

—移動中などにも剣や魔法が使えると？

兼森　ええ。ですので、気になったもの、たとえば町の看板に魔法を使ってみたり、剣を振ってみたりといったこともできます。

—そのアクションが謎解きに使われたりもするのですか？

野村　そうですね。先ほどイベントの解決法が複数あるというお話をしたのですが、1つの問題を解決するのに、まったく別のキャラのアクションを使うという方法もあります。

—戦闘では3人分をアクションで操作するのですか？

兼森　いえ、基本的にはソラを操作します。ドナルド、グーフィーはそれぞれの考えで行動しますので、たとえばドナルドが助けてくれないこともありますし、思っていた以上に協力してくれることもあります。といっても皆がバラバラなのではなくて、3人で1つのパーティという考え方で、お互いに協力して戦闘を行うのがメインです。キャラ同士の連携度はゲーム中でも変わります。

—お互いが協力して繰り出すような技はありますか？

兼森　ええ。技はキャラの組み合わせで変わってきますね。また、レベルアップによって新しい技も覚えていくので、組み合わせもたくさんありますよ。

—魔法に『FF』と同じものを使っているのは？

兼森　『キングダム』はシリーズ作品ではない新しいゲームなので、システムも含めてすべて新しくしてしまうと、プレイする人が戸惑ってしまうのではと考えました。そこで、魔法は見知らぬものを新しく使うよりも『FF』でなじみのある魔法を使うことにしました。

—ということは召喚魔法も？

兼森　具体的には秘密ですが、あります。写真にダンボが写っていたものがありますが、ダンボは召喚魔法で呼んでいるんですよ。

—魔法は写真を見る限りけっこうハデめですね。

兼森　今回はバトルの気持ち良さを重視しましたので、エフェクトなどにも凝りました。これもまだ秘密ですが『FF』のリミットブレイクに相当するような攻撃も用意されていますよ。

ディズニーキャラ初の3Dモデリング化

—キャラを3Dに起こすのは大変だったのでは？

栢野智博氏(以下栢野)　ディズニーキャラ自体が商品以外で3Dになったことがほとんどないので、立体化は大変でしたね。最初の頃は立体の資料が少なかったので市販のグッズも買ってきて参考にしたりしました。ある程度できたところで、ディズニーに出力したものを見せたのですが、それに赤いペンで修正を入れて返されたりしましたね。たとえば、ほっぺたの微妙なラインなど、ディズニーのアニメーターがこだわっている部分があるんですね。作っているうちにそういった部分はだいたいわかってきましたが、最初の頃から作っていたドナルドとグーフィーはずいぶん苦労しました（笑）。

ディズニーアニメの独特の動き・世界を再現

—キャラの動きを付ける作業はどのように行ったのですか？

神藤辰也氏(以下神藤)　ディズニーアニメの体のラインを重視した動きを再現するために、モーションキャプチャーは使わずに1つずつ手作業で動きを付けています。手が伸びたり、顔が変形したりするようなエッセンスはもちろん取り入れていますので、映画と比べても遜色ない動きだと思います。ただ、最初はやはり日本のアニメとの作りの違いをスタッフが完全に理解するのに時間がかかりましたね。

ここに注目！ こんなところにも『FF』が!?

写真は杖の先を拡大したものだが、これは明らかに黒魔道士の帽子！「こういったファンサービスはいろいろ入れてありますよ」（野村氏）とのことなので、探してみるのも楽しそうだ！

▶この帽子は黒魔道士[illegible]『FFIX』のビビも同じものをかぶっていたね。

★はみ出し情報★　スタッフそれぞれに好きなディズニー作品（キャラクター）を聞いてみた。野村氏・「ライオンキング」のシンバ。藤井氏・「ピーターパン」のティンカーベル、「白雪姫」、「不思議の国のアリス」、「ピノキオ」など。栢野氏・「リトルマーメイド」。神藤氏・「ターザン」。遠藤氏「美女と野獣」のビースト。兼森氏・「ヘラクレス」。うーん、いずれもゲーム中に登場しそうな作品ばかり。はたしてその真相やいかに!?

協力するRPG!!

ここに注目! なんと、ダンボは召喚魔法で呼ぶ!?

衝撃の事実は本文中でも語られたとおり。はたしてダンボはどのようにソラたちを助けてくれるのかが気になるところ。ほかにも召喚魔法で呼べるディズニーキャラがいるらしいぞ。

▶ダンボは空を飛べるので、この能力が関係してくるような気がするんだけど……。

――動きを付ける作業で苦労したキャラは?
神藤　意外と苦労したのはソラですね。今まで『FF』のキャラの動きをやっていたこともあって、つい動きをかっこいいものにしがちなんです。そうなるとイメージが変わってしまうので、ソラらしい、元気さや子どもっぽさを動きに表すようにしました。
――キャラにテクスチャーの絵を貼る際にも苦労したのでは?
藤井明氏(以下藤井)　作品ごとに色調や絵のタッチが違うので、全体で統一感を取る調整がこれからの課題ですね。今回の素材もまだ最終ではないのでもっとクオリティを上げるつもりです。
――キャラの顔もテクスチャーなのですか?
栢野　場合にもよりますが、イベントシーンなどでキャラの表情を見せたい場合は『FFX』同様にフェイシャルモーションを使っています。
藤井　それ以外ではテクスチャーも使っています。目の大きなキャラが多いので、目の動きが認識できるようにする必要があるんですよ。そのため目のテクスチャーだけでも9方向あります。
――マップ作成時に参考にされたものなどはありますか?
遠藤剛氏(以下遠藤)　1週間ぐらいアメリカのディズニーワールドに行きました。ゲームにディズニーランド(ワールド)で遊んでいるような感覚を盛り込みたかったので、ここでの体験、とくに見た目やアトラクションで遊んだときのディズニーらしさはマップの作成時にとても参考になりましたね。
――たとえばシンデレラ城がそのまま入っていたり?
遠藤　今ある建物をそのままの形でゲームに入れようとすると、仕掛けが入れられないなどの問題が出てきてしまいます。ですので、あくまでもゲームのコンセプトを重視して、アニメなどの2Dの作品を参考に建物などを作り、ディズニーの承認を受ける形にしています。

『キングダム ハーツ』のココが見どころ!

――最後にこのゲームの見どころを教えてください。
藤井　このゲームは『FF』以上に手間をかけて作っている部分がたくさんあります。ゲームとしての部分はもちろんですが、たとえばキャラは通常画面でも指の1本1本まで作り込んでありますし、動きも世界観を壊さないものになっています。また、ディズニーランドと同様に、ゲーム内でどこを見てもいろんな物が見られますし、触れたりもできます。それから、登場キャラたちとのコミュニケーションが図れるという点も大きな特徴ですね。
野村　今回の素材はまだまだ一部で、秘密にしていることもたくさんあります。次回はそのあたりの写真を公開しますので楽しみにしていてください!
――本日はありがとうございました。

野村さんが語る『キングダム』登場キャラのあれこれ

『キングダム ハーツ』には数百人以上のキャラクターが登場します。このなかには、キャラクターだけが登場して、その原作の世界はワールドとして登場しないものも含まれていますね。各キャラクターにはそれぞれに性格付けがされていて、従来のRPGのように〝この人はストーリーとは関係ない会話をする町の人〟というような脇役的キャラクターはいないんです。すべての登場キャラが「あ、この人知ってる!」という感じですね。また、各ワールドに住んでいるキャラクターたちは、自分がいる世界のほかにも世界があることを知らないので、違う世界同士のキャラクターがお互いを知っているということはありません。なので、たとえば「アラジン」の世界のキャラクターが「どこどこに行くとターザンの世界があるらしいよ」というような話はしないんですね。世界は作品(ワールド)ごとに完全に独立しています。各ワールドにはもちろんその世界の原作の主人公――「ターザン」の世界ならターザンですね――がいて、ソラたちの冒険を手助けしてくれます。具体的にはいっしょに戦ってくれたり、さまざまな謎を解くのに協力してくれたりします。とにかくこのゲームには、本当にたくさんの魅力的なディズニーキャラクターが登場しますよ。主人公のソラを通して、彼らとコミュニケーションを図ることを楽しんでいただければと思います。ゲーム中では思いがけないキャラクターとの出会いもあるかもしれませんね。

ファン待望の『アトリエ』シリーズ第3弾、『リリーのアトリエ』の発売まであとわずか！　今回は、魅惑のOPムービーをはじめ、詳しいシステム紹介や新たな調合方法など、『リリー』の魅力を凝縮してお届け。前作をプレイした人はもちろん、本作が初めてという人も必見だぞ!!

発売直前!!

『リリー』の魅力を徹底紹介!!

キャラのボイスはDS（ドルビーサラウンド）、

ムービーパートはDD5.1ch（ドルビーデジタル）!!

Alchemist
Atelier Lilie
リリーのアトリエ
～ザールブルグの錬金術士３～

STORY

それは、アカデミー設立にまつわる物語

かつて、ケントニスの街を訪れた「旅の人」は、無から新たな物質を創り出す神秘の秘術、「錬金術」を人々に伝えた。生活を豊かにする錬金術は人々の心を魅了し、やがて錬金術専門の研究機関「アカデミー」が誕生する。ところが、ある寒い冬の晩、秘術を伝えた「旅の人」がこの世を去り、ついに黄金を創り出す術が伝えられることはなかったという。すでにある程度のレベルに達していたアカデミーの技術は、まるで彼の死をきっかけにしたように、その進歩を止めてしまった。事態を嘆いたアカデミーの重鎮たちは、新たな発想や理論を求めて他国へ錬金術を広めることに決めた。勅命を受けた錬金術士のリリーは、師匠のドルニエや身寄りのない2人の少女とともに、はるか東の地ザールブルグへと旅立ち、新アカデミーの建設を目指すのだった。

PS2 RPG	リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	6 21	▶ガスト
			▶¥6,800
		▶MC2（900KB）	

DS&DD5.1chとは? 米国ドルビー研究所によって確立された音響フォーマット。DSは4台のスピーカーによる再生を前提として、セリフや音声などを異なるチャンネルで出力することにより臨場感を演出する。DD5.1chは、5つのスピーカーと低音部分を再現するサブウーファーで構成され、音の移動や遠近感まで再現可能。手軽に迫力あるサウンドを満喫したいなら、YAMAHAの「NS-P210」をはじめ、低価格（2～3万円）のスピーカーシステムの導入を考えてみるといいだろう。

調合と冒険が織りなすRPG!!

『アトリエ』シリーズってどんなゲーム？

『アトリエ』シリーズは、知識や技術を磨いてアイテムを創り出す楽しさと、RPGならではの冒険や戦闘も楽しめる作品。偉大な錬金術士として名をはせたマリーが落ちこぼれ時代を過ごし、マリーに憧れたエリーがライバルと競い合った場所…。本作は、シリーズ1作目の『マリーのアトリエ』より数十年前のザールブルグを舞台に、錬金術アカデミーが建設されるまでのエピソードを描いたRPGだ。プレイヤーの役どころは、『アトリエ』シリーズおなじみの錬金術士。『マリーのアトリエ』ではアカデミーの卒業課題の制作、続編の『エリーのアトリエ』では一人前の錬金術士になることが目標だったが、今回は資金を稼いでアカデミーを設立することが目的だ。依頼に応じてアイテムを調合したり、ときには材料を求めて冒険の旅に出たり。今回はどのような物語がつむがれるのだろうか？

ゲームの流れ

STEP 1 依頼発生

「金の麦亭」では、主人のハインツから依頼を受けることができる。依頼の内容は具体的なアイテムから「[illegible]なモノが欲しい」といったアバウトなモノまでさまざま。

アカデミー建設までの長い道のり

- 街の人から依頼を受ける
  - → 工房でアイテム調合 → 依頼をこなして報酬ゲット → 目標金額達成でEND
  - → 旅支度をする → 街の外へ
  - → 街で機材を購入 → 工房でアイテム調合
  - → 材料購入 → 工房でアイテム調合
- 街の外へ → 目的地で材料採取 / 敵とのバトル / 交易先で物品売買 → 材料入手 → 工房でアイテム調合

基本は依頼を受けてのアイテム調合。街の外に出ると、RPG風のバトルも楽しめるぞ。

STEP 2 材料入手

依頼を受けたら、アイテム調合に必要な材料を探そう。もちろん街で買うこともできるが、最初は少しでもお金を節約するために街の外に出かけて、材料を採取することになる。

STEP 3 調合

[illegible]

リリー

[illegible]
（CV [illegible]めぐみ）

物語を彩るザールブルグの住人たちを一挙に紹介♥

ドルニエ
[illegible]にして、リリーの師匠。温厚な性格で、つねに何か考えごとをしている。（CV 菅原正志）

イングリド
リリーの弟子にして、8歳の頃からケントニスのアカデミーに所属している天才少女。（CV 白石妙子）

ヘルミーナ
イングリドと並び称される神童。ケンカの絶えない2人も、リリーの前では素直になる。（CV：針宮理恵）

イルマ
南方から来た、キャラバンの占い師を務める17歳の少女。同年代のリリーの親友となる。（CV 中原麻衣）

エルザ
自称パン屋の娘。リリーとは出会ってすぐに仲よくなるが、素性は謎に包まれている。（CV：笠原留美）

ゲルハルト
武器が大好きで、筋骨隆々のマッチョ。物事を損得で考えない、優しい性格の持ち主。（CV：[illegible]太郎）

コンビニ限定版が発売決定!! PSソフトのコンビニ販売でおなじみDigiCubeから、お楽しみ3大特典を同梱した『リリーのアトリエ〜ザールブルグの錬金術士3〜プレミアムボックス』（税別¥ 9,500）が発売されるぞ。気になる人は、P.208のNewsStation Part1で予約&特典の詳しい情報をチェックしよう!!

©GUST CO.,LTD.2001/Illustration 山形伊佐衛門

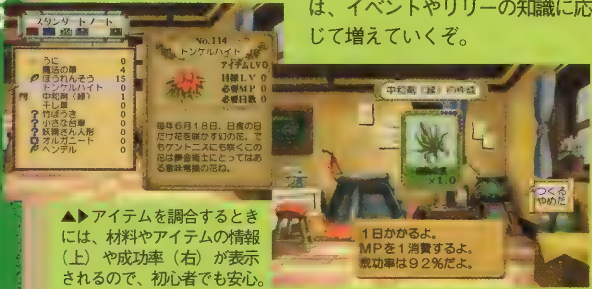
アトリエライフをグレードUPさせる…

魅惑の新要素

『アトリエ』シリーズの醍醐味といえば、材料を組み合わせてアイテムを創り出す「調合」。本作では、直感でレシピを変更できる「ラフ調合」が追加！ ほかにも、オリジナルの武具が作れる「製鉄工房」をはじめ、さまざまな新要素が追加されているぞ。

調合 未知のアイテムを創る楽しさ！

工房では、所持している材料や器具に応じて、さまざまなアイテムを調合できる。具体的には、スタンダードノートから創りたいアイテムを選んで調合数を決めるだけ。あとは成功率によって、成否が決まるのだ。なお、アイテムの種類や調合方法は、イベントやリリーの知識に応じて増えていくぞ。

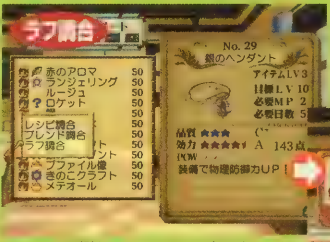


▲▶アイテムを調合するときには、材料やアイテムの情報（上）や成功率（右）が表示されるので、初心者でも安心。

●フィーリング重視の大胆な調合法も登場!!

前作では、レシピどおりに調合する以外にも分量にアレンジを加える「ブレンド調合」があった。これは分量の加減がシビアで難しかったが、今回は材料のトータル分量が目安として表示されるため、初心者でも安心して挑戦することができるぞ。

さらに、本作ではまったく新しい調合法「ラフ調合」も追加！ これは、レシピに記された材料の1つを別の材料に変えてしまう調合法。創ってみるまで何ができるかわからない、アバウトな調合法だが、まさに錬金術の実験気分が味わえるぞ。



▼材料の1つである「中和剤」をはずして、代わりに「シルヴァタイト」を加えてみる。いったいどんなアイテムが完成することやら……。

▲ここでは例として、スタンダードノートから「銀のペンダント」を選んでみる。レシピどおりに創るのもいいけど、せっかくだから新登場のラフ調合を試してみよう。

▲無事に調合が成功すると、見たこともない新アイテム「ゼーレネックレス」が誕生！

●さらに、こんな新要素が調合パートを盛り上げる♥

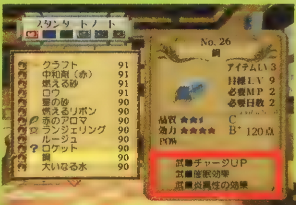
製鉄工房 オリジナルの武器が!?

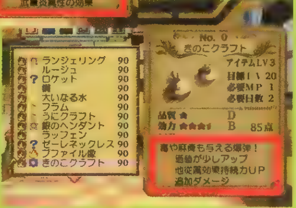
新登場となる「製鉄工房」は、オリジナルの武器や防具を作ってくれる場所。これは、前作の武器改造とは異なり、錬金術で創った金属系の材料を工房に持ち込むことで、材料が持つ効果を武器や防具に付加してくれるのだ。

▲▶ある程度ゲームが進むと、製鉄工房の娘・カリンがリリーの専属になる。彼女の作る武器や防具には、持ち込んだ素材に応じて特殊効果が付加されるぞ。

従属効果 素材の特徴が継承する

「ブレンド調合」や「ラフ調号」で創り出したアイテムには、各材料が持つさまざまな効果が遺伝的に受け継がれる。具体的には武器のアイテムの効果がアップしたり、価値が上がるといったもの。ごくまれに、性能が落ちることも!?





▲▶従属効果のあるアイテムには、受け継いだ効果が表示される。なお、従属の効果には、武器に役立つものとアイテムに役立つものの2種類があるぞ。

女性初の聖騎士を目指す、真紅の鎧の女剣士。無類の酒好きで、「金の麦亭」の常連。（CV 夏樹リオ）

地味な畑仕事に嫌気が差して、家を飛び出した青年。冒険者としてはまだまだ未熟者。（CV 下野紘）

街はずれの森に住む妖精。人間の仕事を手伝う助っ人集団で、さまざまなタイプがいる。（CV 大沢つむぎ）

「金の麦亭」の主人で、仕事のあっせんもしている。豪快な性格で、にぎやかな場所が大好き。（CV：大塚明夫）

雑貨屋の主人で、生真面目を絵に描いたような人物。性格どおり、店の品ぞろえは豊富。（CV：大川透）

冒険者も[illegible]貨屋の主人。ひねくれ者で、客を客とも思わない態度が不評。（CV：神奈延年）

屈強な男に交じって仕事をこなす、製鉄工房の娘。見た目どおりボーイッシュな性格。（CV：村井かずさ）

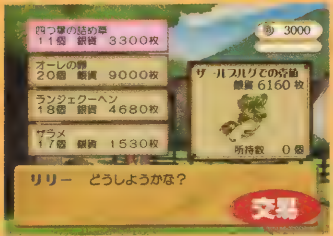
チェック リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～ のMOVIEを収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D44は好評発売中!!（特別定価1,100円）

資金調達

あの手この手で資金をゲット!!

本作では、依頼をこなす以外にも3種類の資金調達手段が用意されている。なかでも、とくに注目したいのが「売り込み」。これは、リリーに直接依頼をしたいという人物の家を訪れて、値段を交渉するというもの。交渉はコマンド選択による会話で進行し、世間話やおせじを言ったり、ときには泣き落とし(!?)で値段をつり上げることができるぞ。ただし、会話には時間制限があり、時間をかけすぎると交渉が打ち切られてしまうので注意しよう。ほかにも地方との特産品の違いを利用し、商売を行う「交易」や、年に1回開かれる「展覧会」と「特選会」で好成績を残せば国王からの資金援助をしてもらうことでも資金を稼げるぞ。

◀▼交渉では、おだてることで相手のテンションが上がり、売却価格がアップするぞ。



◀ザールブルグ周辺の村や町で、特産品や生活用品の売買を行う。地味だが効果的だぞ。

◀展覧会で優秀な成績を残せば、他業種と競う特選会に招かれる。優勝賞金もケタ違いなのだ!

アカデミー建設

錬金術士たちのルーツがココに…

国王と交渉を続けるドルニエの努力が実り、ゲーム序盤のイベントで土地を手に入れるリリーたち。イベント後は、ドルニエに資金を託すことでアカデミーが建築されていくぞ。いつ、どれだけ貯金するかは自由だが、長い間資金不足だと、工事中止という事態も…。

▲▶一定額が貯まると、少しずつ建物が完成していくぞ。

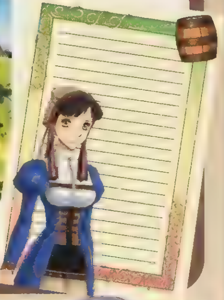
CHECK POINT 装飾品でオリジナリティを♥

大工の棟梁(とうりょう)に別料金を払えば、銅像や和風庭園など、さまざまな装飾が追加できるぞ。結果はアカデミーが完成してからのお楽しみ。

こんなのとか…

エプソン・カラリオプリンタシリーズに対応しているの♥

おまけの印刷工房で、本物のアイテムを作ることができる!? 本作には、USBケーブルとプリンタを使ったおまけ機能が搭載されており、キャラや壁紙などを自由に配置して、オリジナルのハガキやレターパッドを作ることができるのだ!!



▲▶作品例の1つ。キャラやフレームはゲームの進行に応じて増えるらしい。印刷に必要な環境は欄外(※)を参照してね。

女神アルテナをまつる、フローベル教会の神父。おカタイ性格で、錬金術には否定的。(CV:増岡太郎)

風景画などを売って生計を立てる流浪の貧乏絵師。人物画のモデルを求めている。(CV:室園丈裕)

シグザール王国の8代目国王。産業の乏しさを憂い、国力の発展に力を尽くしている。(CV:品川徹)

容姿と実力に恵まれた王室騎士隊の副隊長。なぜか、いつも寂しげな目をしている。(CV:速水奨)

一代でばく大な富を築いた資産家。穏和な性格で、珍しいアイテムには目がない。(CV:岡田貴之)

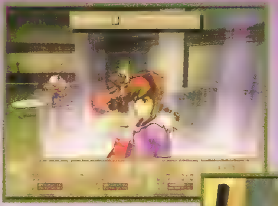
ザールブルグ屈指の貴族・マクスハイム家の令嬢。退屈な日々に悩まされている。(CV:岡村明美)

錬金術士の名をかたるペテン師。リリーたちにつけいって何かを企んでいるらしいが…。(CV:竹村拓)

※印刷環境 『リリーのアトリエ』プリンタ機能に対応しているのは、以下のエプソン・カラリオシリーズプリンタです PM-720C/760C/770C/780C/790PT/800C/800DC/820C/820DC/880C/900C/2200C/3000C/3300C/3500C/CC-700。なお、プリンタとPS2本体の接続には、USBケーブル(別売)が別途必要となるのでご注意ください。

「前に走って走って…そして、絶対にはばたいてみせるから…」

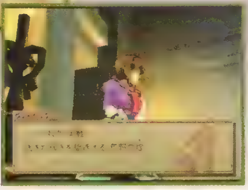
両手に拳銃をたずさえ荒野を渡り歩く勝ち気な18歳の少女。地方の村の裕福な家に育ったが、ある事件がきっかけで、「渡り鳥」の道を歩みだす。「渡り鳥」という稼業に対して、強い理想を抱いているところがあり、過酷な現実に直面すると、そのギャップに悩むことも。しかしその理想は、彼女が冒険を続けるうえで、大きな力にもなっている。



▲アイテムの潜在能力を引き出す「ミスティック」。今作では彼女が使うぞ。

▶強気な言葉使いのなかにも、彼女の育ちの良さを感じとれるセリフだ。

▼初めての実戦。現実の厳しさに動揺を隠せない。



二挺拳銃の少女 ——— Virginia Maxwell

ヴァージニア・マックスウェル

シリーズ初の女性主人公!

砂塵舞う荒野に4人の若者が集うとき、新たな

PS2 RPG ワイルドアームズ アドヴァンスドサード	発売日 未定	▶SCE
		▶価格未定
	▶MC2（KB数未定）	

西部劇と中世ファンタジーが融合した独特の世界観や、パズル要素を取り入れた謎解き要素で、多くのファンを持つ人気RPG『WA』シリーズ。その続編がついに発表された！ 今回は、4人の主人公と注目すべき3つのポイントを紹介しよう!!

WILD ARMS Advanced 3rd

「…用があるのはお宝だけだ」

銀髪と赤いマフラーが印象的なジェット。彼は財宝を求めて奔走するトレジャーハンターだ。しかしその実態は、盗掘や法を無視することもいとわない不良ハンター。クールで悪ぶった言動が、彼を幼く感じさせることもあるが、それは、生きていくためには手段を選ばないシビアな性格の表れでもある。銃はショットガンを好んで使うようだ。

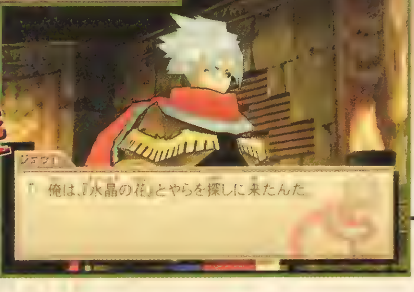
「アクセラレーター」は今作でも健在！

◀身軽そうなジェットだけに、必ず最初に攻撃できるこのアビリティはピッタリかも。

▼冷たく言い放つジェット。外見に似合わず現実主義者な面が強い。

「水晶の花」とは？

▼「水晶の花」を探すジェット。単なるお宝か、それとも重要なアイテムなのか？



無法の少年 ——— Jet Enduro

ジェット・エンデューロ

 © Sony Computer Entertainment Inc. ※画面は開発中のものです。

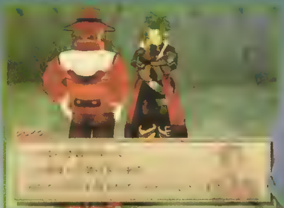
「仕事を途中で投げ出すなんて、僕のプライドが許さないんですよ」

知性を感じさせる端整なマスクとやわらかい物腰が特徴のクライヴだが、意外にもその職業は、モンスターや犯罪者などの賞金首を狙うバウンティハンター。30歳と4人のうちもっとも年長で、その落ち着いた言動から、パーティのまとめ役的な存在だ。

▶クライヴの武器は銃身の長い狙撃用のライフル。狙った敵は確実に撃ち抜く！

▼なにやら意味深なクライヴのセリフ。彼は過去にどんな後悔を残してきたのだろうか……。

ライフルが敵を狙う！



▲仕事に対しては完璧を求める性格で、多少プライドが高いところも。

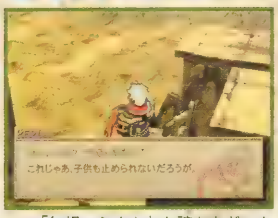
誇り高き射手 Clive Winslet

クライヴ・ウィンスレット

冒険の幕が上がる！『WA』最新作ついに始動!!

今後の『WA3』はどうなる？

シリーズ第3作目にして〝アドヴァンスドサード＝「3」を超えるもの〟と名づけられた本作。それを証明するかのように、さまざまな面でパワーアップをはたしているぞ。まず、すぐにわかるのがグラフィックの進化。ポリゴンでありながら、イラストのような温かみのあるシェーディング処理を施すことで、抜群の雰囲気を作り出している。今回は、そのほか基本的な要素もチェックしておこう。

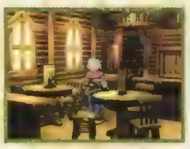


▲「無視＝シカト」と読むなど、セリフの言い回しにもこだわっている。

WORLD ワールド

荒廃した異世界「ファルガイア」…

『WA3』の舞台は、『1』『2』とは違う異世界「ファルガイア」。大地は疲弊し、広がる砂漠がすべてを荒野に変えていく。そこに住む人々は、深刻な環境劣化を止めることができないまま生活している。そんな荒野を町から町へと渡り歩く冒険者が存在し、「渡り鳥」と呼ばれた。これはシリーズ共通の設定だ。



▼列車が走るなど、科学も発展しているようだ。

◀シリーズ中、最も西部劇のテイストが強いのも特徴だ。

BATTLE バトル

4人制戦闘で戦略性アップ！

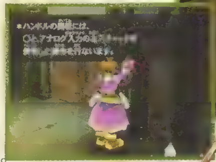
3人制バトルのイメージが強い『WA』だが、今作では最大4人まで戦闘に参加できるようになった。シリーズ特有の「フォース アビリティ」は今作でも健在。それに加えて、敵味方が入り乱れて戦うなど、さまざまな新要素が存在する可能性が高いぞ。

◀キャラがところ狭しと暴れ回る。見ているだけで楽しい！

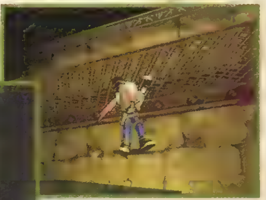
ACTION アクション

フィールドの3D化で謎解きも進化！

キャラの固有アクションやグッズを利用した豊富な謎解きも今作の魅力の1つ。『WA3』では「周囲を見回す」「忍び歩き」といった新アクションが追加され、多彩な謎解きが楽しめるのだ。



▶アナログスティックを使ってハンドルを回し、扉を開ける。



▲遺跡では金網にぶら下がって移動することもあるぞ。

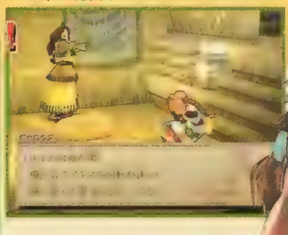
「俺は自由に生きるぜ。誰の指図も受けるもんか」

「守護獣（ガーディアン）」信仰が根強いバスカー集落において、とりわけ重要な存在である神官の血筋をひく、24歳の男ギャロウズ。その背負った宿命に反して、非常に陽気で自由奔放な性格の持ち主だ。それゆえに、彼は周囲からの重圧から逃れて自由を手に入れるため、集落を飛び出し、「渡り鳥」の生活を始める。

▶〝ノリ〟を大事にするラテン気質な性格。パーティのムードメーカーだ。

力仕事ならおまかせ！

▲大きなブロックもギャロウズなら動かすことができる。ダンジョンの仕掛けを解くのに活躍しそう。



▼弟を置いて家を出たギャロウズ。ゲーム中に再会することはあるのか？

自由を信条とする男 Gallows Caradine

ギャロウズ・キャラダイン

ポポロクロイス物語3

POPOLOCROIS™ はじまりの冒険

あふれる好奇心! 旅立つときを待ち切れない!!

衝撃の発売延期が決定して以来、しばらく情報のなかった『ポポロ3』だが、ついに待望の続報をキャッチ！　新たに公開された連携技は絶対見逃せない!!

開発順調!『ポポロ3』最新情報!!

PS2 RPG	ポポロクロイス物語3 はじまりの冒険	発売日未定	▶SCE ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

新技術の導入によるクオリティアップを図るため、発売が延期された『ポポロ3』。その後、開発は順調とのことで、今回ＳＣＥから、ピノンたちが使う連携技に関する情報が送られてきたぞ。残念ながら現時点では、前述した新技術は反映されていないとのことだが、それでも十分、ピノンたちの勇姿が確認できるはず。これでひとまず安心かな？

連載特別企画 『ポポロ』のキーパーソン 10人の証言集 第4回

『ポポロ』制作スタッフのコメントをお届けするこの企画。気になる現在の開発状況など、現場の生の声をお届けするぞ。さて今回は、第3回に引き続き鈴木俊二氏が登場だ！

●ディレクター・鈴木俊二氏(SCE)

夏にはもっと画面をお見せします！

発売延期のインタビュー以来、みなさまのお叱りの声を耳にするたびに胃が痛くなった鈴木です。連携技の画面はいかがでしたか？　ダイナミックなカメラワークをなんとか誌面で伝えようと連続写真など載せてもらったのですが、想像していただけましたか？　このなんともキモチいいカメラの動きを見るたびに「3Dになって良かった♪」と、ひとり悦に入ってます。2Dでは大胆なカメラワークは不可能ですから。例によってピノンたちがセリフを喋ったりするんですが、それがまたグッと来ます。楽しみにしていてください。現在の開発進行状況ですが、まとまりかけたモノを1度バラバラにして、また組み立てて…という感じです。が、ようやくその組み立て方が固まってきました。とにかく夏には、今よりもっとババーンと画面をお見せできると思います。『3』『4』ともども、ファンのみなさんに早くプレイしてもらえるように制作スタッフ一同がんばっていますので、もう少しお待ちください！

 ©2001 Sony Computer Entertainment Inc.　©Yohsuke Tamori

仲間と力を合わせろ！　連携技を公開!!

行動可能なキャラが2人いれば連携技が使える！

「ポポロ3」注目の新要素である「連携技」。これは、2人以上の仲間と協力して繰り出す、威力バツグンの特技だ。ただし、使うキャラ全員の行動ゲージが満タンでないと、発動することはできないぞ。

ピノン

▶温厚な性格で、怖いモノ知らずな面もある8歳の王子。『ポポロ3』の主人公だ。

ピノン&ルナ

●コンダクター

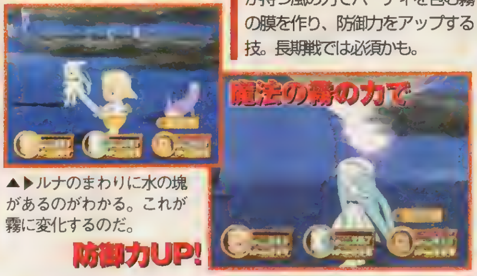
ルナの魔法で雷雲を呼び出し、雷の一撃とともにピノンが剣で斬りつける。敵に大ダメージ！

◀▼電撃と剣による強烈な合体攻撃。防御力の高いボスにも効きそうだ。

雷と剣のダブルアタック!!

●ミストスクリーン

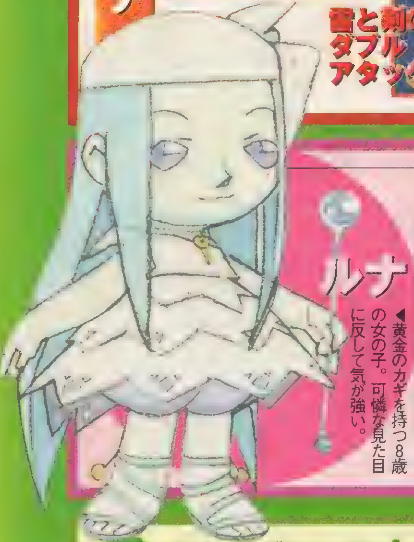
ルナが作った水の塊と、ピノンが持つ風の力でパーティを包む霧の膜を作り、防御力をアップする技。長期戦では必須かも。



▲▶ルナのまわりに水の塊があるのがわかる。これが霧に変化するのだ。

魔法の霧の力で

防御力UP!



ルナ

◀黄金のカギを持つ8歳の女の子。可憐な見た目に反して気が強い。

ルナ&マルコ

●フォトン

ルナが光の玉を作り、それをマルコが斧で敵に打ち返してダメージを与える技。マルコの豪快なスイングが光る！

▲斧をバットのように敵へ向けるマルコ。イチローも顔負けだ。

▶打った光の玉が、敵をめがけて一直線！

●ブレイズアップ

この技は名前のとおり、炎の力を借りてパーティ全員の攻撃力をアップさせる。まさに熱血状態といった感じだ。

▲▶ピノンを火柱が包み、それによって攻撃力がアップ！　でもちょっと熱そう。

炎の力でみんなの攻撃力を上げる!!

▶森に住む元気でわんぱくな9歳の少年。気の強いルナとは犬猿の仲だ。

マルコ

ピノン&マルコ

●ドラグフレア

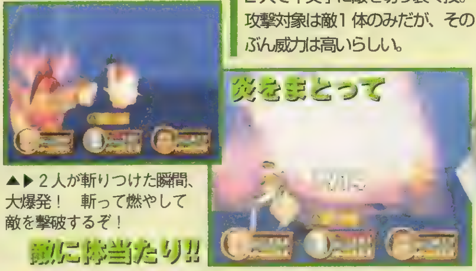
炎の竜を呼び出し、なんと、その竜と一緒にマルコが突撃！　地面を灼熱の炎に包む大技だ。敵全体に大ダメージを与えるぞ。

▲▶空中から急降下して地面を燃やしつくしてしまうド派手な技なのだ。

炎の竜を呼び出し地面を火の海に!!

●フレイムクロス

持っている武器に炎の力を与え、2人で十文字に敵を切り裂く技。攻撃対象は敵1体のみだが、そのぶん威力は高いらしい。



▲▶2人が斬りつけた瞬間、大爆発！　斬って燃やして敵を撃破するぞ！

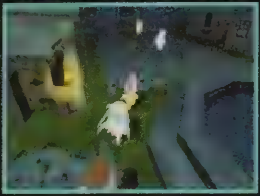
炎をまとって

敵に体当たり!!

『ポポロ3』では夜の街を探索することも！

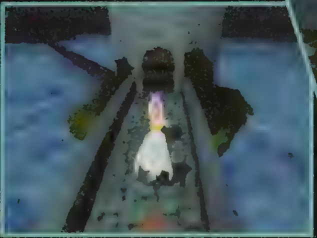
右にある写真を見ればわかるとおり、どうやらイベントによっては夜に行動することもあるらしい。その理由は残念ながら不明だが、「ポポロ」シリーズで夜の街を探索するのは ちょっと新鮮。どんなことが起こるのかな？

扉や人々の反応など昼との違いがありそう…

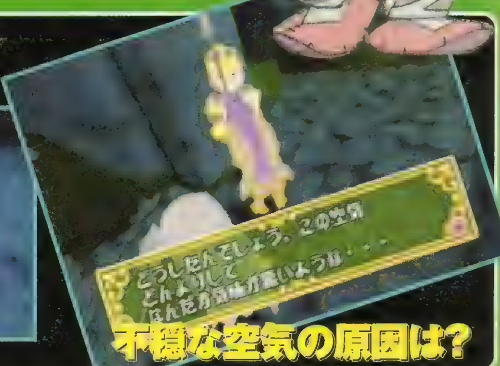


▲街には夜でも人がいるみたい。パジャマ姿で歩いている人もチラホラ。

▼島に向かう3人。こんな夜中に何が……？



▶なにか異常事態が発生しているよう。原因を探るのだ！



不穏な空気の原因は？

ファン待望!あの

戦闘と物語が融合したドラマチックRPGに迫る!!

98年にＰＳで発売されてＲＰＧファンの高い支持を得た『レガイア伝説』の続編がＰＳ２に登場するぞ！　戦闘と物語の融合を目指す今作では、ＰＳ２の表現力をフルに生かし、たとえば戦闘で敵にトドメをさすとそのままイベントに突入するといった、途切れのないゲーム展開を実現。多彩なカメラワ　クで、主人公の成長をドラマチックに描いていく。そのほか、システム面の進化にも注目だ!!

PS2 RPG	レガイア2(仮)
2001年（予）	▶SCE
	▶価格未定
	▶MC2（KB数未定）

レガイア2 LEGAIA 2（仮）

革新的システムを数多く採用して大きな話題を呼んだ『レガイア伝説』。その続編がついに動き出した！　すべての面でパワーアップした本作の魅力に迫るぞ!!

知識あふれる戦闘の達人

●カザン
かつて天牙一刀流という剣術で名をはせた男。酒好きで、下品な面も。

新タクティカル・アーツシステム　コマンドを組み合わせて必殺技を編み出せ!

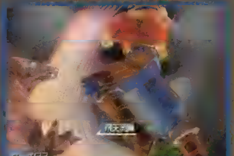
✚キーを上下左右に入力し、その組み合わせで強力なアーツ（必殺技）を繰り出すおなじみのシステムは、より洗練されたものに進化。アーツの種類が増えるのはもちろん、成長要素もあるらしいぞ。

上下左右にコマンドを入力！

▶操作はゆっくりでOK。難しい操作は必要ないぞ。

多彩なアーツが発動!!

▶前作同様、アーツを使うとアーツポイント（AP）を消費



▼ジャンプして空中から敵を斬りつける！　剣の軌跡が美しい。

▶自身の力で敵を斬りつける！　威力も抜群そうだ。

◀これは連続ダメージを与える技なのか？

『レガイア2』ではオート戦闘も充実!!

今作の戦闘では「作戦」のコマンドを新たに追加。状況に応じてオート戦闘時の戦い方を変更できるようだが…!?

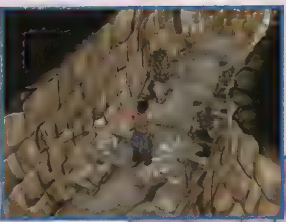
▲前作のように、キャラごとにオートを選ぶ必要はなさそうだ。

©Sony Computer Entertainment Inc.

『レガイア伝説』の続編がPS2に登場!!

美しく映しだされたレガイアの世界…

前作と名前こそ同じだが、別世界にあるレガイア大陸が舞台。荒れはてたこの大陸には、「水の石」によって緑が形成された村・ノールをはじめ、人々はところどころに町を作り生活している。前作で重要な位置を占めた「創世樹」「霧」「獣（セル）」といった概念は、どうやら今作では存在しないようだ。

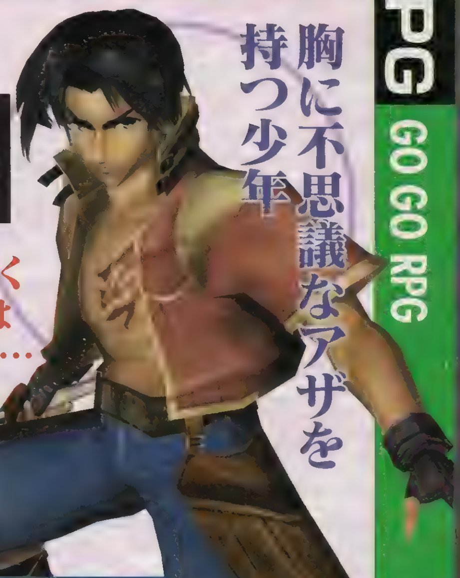


▲ラングの背後からガイコツが襲撃！　こういった仕掛けが多数登場するぞ。

▶ハードがPS2になり、画面には前作とは比較にならないほど、美しくも情緒あふれた世界が広がる……。

遙か遠く情景はかすむ…

▶遠くの景色がかすんで見えるなど、PS2ならではの描写が随所に光る。



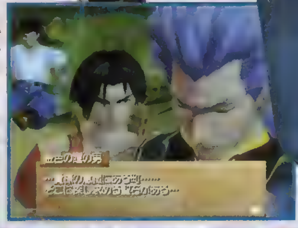
胸に不思議なアザを持つ少年

●主人公ラング

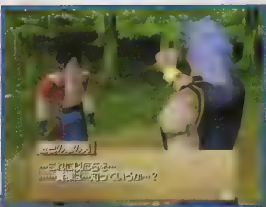
荒涼とした村ノールに住む17歳の青年。感情の起伏が激しく、人間的に未熟な面も。剣の扱いに長ける。

金色の瞳の男が求める「水の石」とは？

ノールの町の自警団に入団したラングは、ある日、自警団団長と「狩り場の森」を訪れる。そこでラングが出会ったのは、金色の瞳を持つ謎の男。ただならぬ雰囲気をもつこの男との出会いが、ラングの運命を大きく変えていくことになる……。

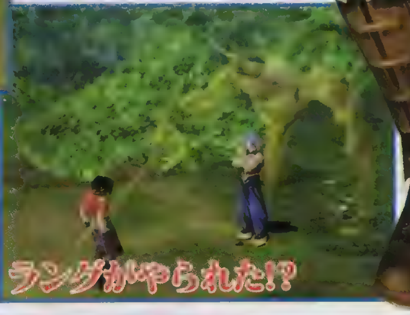


▶画面の奥には自警団団長の姿が。この男にやられたのだろうか……？



▶自らをラングの「敵」と言うこの男だが……。

▲すでに男はいくつかの「石」を入手しているようだ。



▶謎の影がラングの体を貫く。彼の運命はいかに!?

ラングがやられた!?

「水の石」を狙う男

●金色の瞳を持つ男

ノールにある「水の石」を狙う謎の男。ラングを圧倒する実力の持ち主だ。

言葉をなくした少女

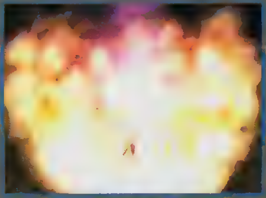
●マヤ

魔法の素質に恵まれた14歳の少女。ある事件以来、口を閉ざしているが、性格は明るい。

オリジン 召喚獣に代わる新要素

前作での「召喚獣」とは異なり、今作では、自然界のすべての物質に宿る意識を具現化した「オリジン」を召喚する。その特殊能力を使うことで、さまざまな効果が発揮される。

◀オリジンは人間……

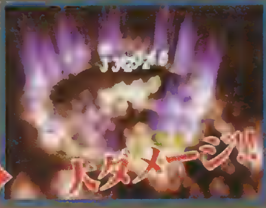


◀オリジンの入手方法も、いずれ明かされるハズ！

◀岩に宿る意識を具現化してオリジンを召喚！

▼まばゆい光とともに、オリジンの力を開放!!

大地の力が具現化する!!



大ダメージ!!

◀自然な力で敵全体にダメージを与えたぞ

オリジンはストーリーとどうからむ？

金色の瞳を持つ男の口からもオリジンの名が。物語的にも重要なのは間違いなさそうだ。

すべての『真・女神転生』フリークに捧げる悪魔伝

悪魔の属性や種族によって変化する交渉や、悪魔合体の奥深さ。先の見えない不気味なイベントに、混沌とした世界観……。独特のセンスとシステムで多くのファンを魅了した、あの名作が帰ってきた!!

発売日を間近に控えた今回は、序盤の流れを追いつつ作品の魅力＆雰囲気を徹底紹介するぞ。『ペルソナ』シリーズから始めた人は作品のシンプルさに驚くかもしれないが、奥深さはおなじみのモノだ。ＳＦＣ版をやり込んだ人も、当時を思い出しつつチェックしよう。

▶ファン感涙のリメイク版。また眠れない日々が戻ってくる!?

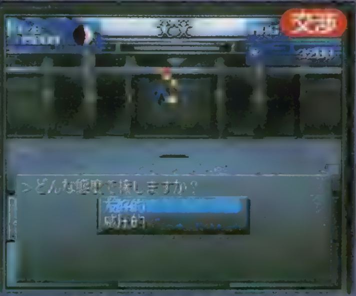
PS RPG	真・女神転生	531	▶アトラス
			▶¥4,800
			▶MC(4ブロック)

真・女神転生

原点への回帰

★カリスマ的RPG『真・女神転生』とは？

移植元となったのは、1992年に発売されたＳＦＣの名作で、秩序・混沌の争乱を描いた3DダンジョンＲＰＧだ。敵である悪魔を仲間にしたり、悪魔同士を合体させて強力な悪魔を作るなど、斬新なアイデアと奥の深さに話題が集中した。作品を象徴する要素としては、秩序、混沌、中立という3大属性があり、これはプレイヤーの行動に応じて微妙に変化していく。属性は悪魔との交渉にも影響を与え、ストーリーの方向性にも関わるマルチな展開を見せる。また、作品にハードかつシリアスなテーマが込められている希有な存在だ。その内容は今なお高い評価を得ているのだ。



▲シリーズ最大の特徴は、敵である悪魔との会話交渉。会話しだいで仲間にしたり、援助を受けられるのだ。

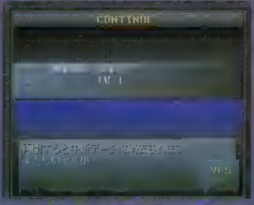
[illegible]

★リニューアルポイントをクローズUP!

ＰＳ版はＳＦＣ版の雰囲気を残すため、見た目はほとんど変わらない。メッセージは漢字交じりで読みやすくなり、背景はプリレンダリングによってリアル度がアップ。さらに難易度が選べるほか、戦闘＆イベント時以外ならいつでもセーブ＆中断が可能になった。

～難易度セレクト～

～横歩き機能～



～クイックセーブ～

 ©ATLUS 1992,2001

説のプロローグ

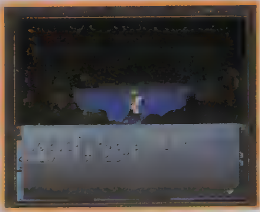
序盤のストーリーを押さえつつ『真・女神転生』の特徴を紹介!

ここでは、主人公が仲間と出会い、本格的に事件に巻き込まれていく様子をダイジェストで紹介。それに合わせて細かなシステム周りの特徴にも触れていこう。

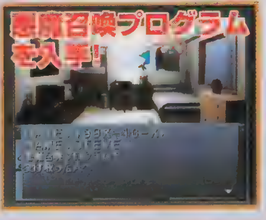
夜魔 リリム

Act1 夢から始まる物語…

主人公はある日、ひどくリアルな夢の中で3人の人物と出会う。しかし彼らが何者なのかを確かめるひまもなく、母親の声によって現実世界へと引き戻されてしまう。気がつくと彼のパソコンには、不気味なメールが届いていた。



▲夢の中で出会う謎の少女。"永遠のパートナー"が意味することとは…?

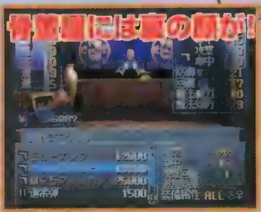


▼未知のプログラムをダウンロードした主人公は、人外の力を手にする……。

Act2 吉祥寺アーケードに悪魔が!?

主人公は母親の使いで出かけるが、街は井の頭公園で起きた猟奇殺人の話題で持ちきりだった。そんなおり、アーケードの一角で挙動不審な少年に出会う。ナイフでけん制する少年に近づくと、少年の姿は醜くゆがんだ化け物へと変わった。

▲3Dダンジョンパートでは、踏破した場所が地図に記されていくぞ。



▼骨董屋が銃器の販売を開始!? 見慣れた日常が音を立てて崩れていく。

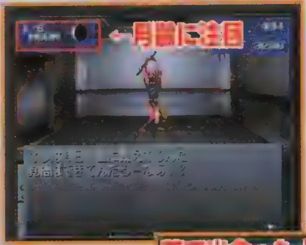
Act3 主人公逮捕・監禁

次々と起こる不可解な事件。吉祥寺の街は、猟奇殺人犯逮捕のための検問が敷かれ、一種異様な閉鎖空間となっていた。やがて、この異様な事態は人ごとではなくなる。買い物を終えて家路へ急ぐ主人公は、突然理由もわからないまま警官たちに取り押さえられ、有無を言わさず独房へと放り込まれてしまう。

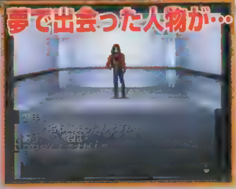
◀▲街の全景などは2Dで表示される。この2Dフィールドでもイベントや戦闘は発生する。イベント(または戦闘)時は、3D視点へと自動的に切り替わる。

Act4 独房内～キーパーソンとの再会

主人公は、独房内で1人の青年と出会う。初対面のはずの彼にはなぜか見覚えがある。会話を交わすうちに、お互いに夢の中で出会っていたという事実を確認する。夢の続きともいうべき再会を果たした2人は、協力して脱走を計画。しかし、2人が監禁されていた施設には、ある秘密が……。



▲脱走した2人を待ち受けていたのは、施設にあふれかえる無数の悪魔たち。謎のプログラムのおかげで悪魔との交渉も果たすが、満月になると大変な事態が!?

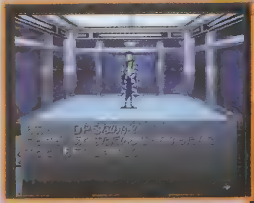


プレミアトレカも要チェック!!

『真・女神転生』ファンは必見!! このソフトには、もれなく「真・女神転生トレーディングカード」が1枚封入されるぞ。カードの種類は、ヒーロー、ロウヒーロー、カオスヒーローのいずれか1枚。どれが入っているかは開けてからのお楽しみ。

Act5 再会と別離…

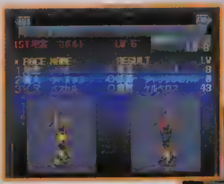
無事に施設を抜け出し、アーケードまでたどり着いた2人は、またしても夢の中で出会った人物との再会を果たす。不可解な事態を切り抜けるために結束した3人は、ひとまず主人公の自宅へと向かう。しかし、彼を温かく迎えてくれるはずの母親は、無惨にも悪魔の餌食となっていたのだ。

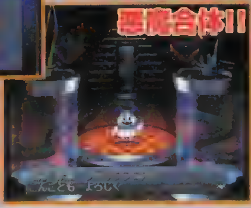


▲夢で出会ったお互いに相反する性格の青年が主人公の元に集う。不可解な事態に立ち向かえる力を得たように思えたが……。

Act6 幼なじみを助けるため新たなる力を獲得!

ショックも癒えないまま、幼なじみを捜して行動を開始する主人公。彼は、偶然訪れた建物で驚くべき光景を目の当たりにする。そこは、プログラム化された悪魔同士を掛け合わせ、新たな悪魔を生み出すという邪教の館。力を求める主人公にとっては、救いの場所となるのだった。





◀▶作品を象徴する要素の1つ。いかに強力な悪魔を生み出すかという試行錯誤の楽しみもある。

PS2 RPG

マイト アンド マジック デイ・オブ・ザ・デストロイヤー

夏予定
▶イマジニア
▶¥6,800
▶MC2（KB数未定）

ゲーム中の高い自由度が魅力の本作。それゆえに、序盤で何をしていいかわからなくなる可能性もある。そこで今回は、序盤のおおまかな流れを紹介しよう!!

海外生まれの超本格3D・RPG、いよいよ発売! 冒険の流れを完全レクチャー

アメリカで８作ものシリーズを重ねてきた超老舗３Ｄ・ＲＰＧが『マイト アンド マジック』シリーズだ。その最新作である８作目が遊びやすくリニューアルされ、いよいよＰＳ２で登場！ このゲームの最大の魅力は、膨大なボリュームを誇るマルチシナリオと、何をやっても許される自由度の高さだ。今回は、ゲーム冒頭の流れを追うとともに、その魅力についても紹介していこう。

キャラメイクは1人のみ!! 後悔のないように!!

このゲームでは５人までのパーティを組むことができるが、キャラメイクができるのは１人のみ。これが主人公、すなわち自分の分身だ。残りのメンバーは、冒険中にＮＰＣを仲間にしていくことで集めるのだ。メイキング自体は名前や種族、初期技能などを選択していくだけの簡単なものだが、あとでやり直しはきかない。悔いのないよう、しっかり考えて作成しよう。

▲メイキング方法は簡単!!

キャラメイクは、基本的に種族と初期スキルを選択するだけの簡単なもの。初期スキルは４つまで身につけられ、そのうち種族ごとに２つが固定、残り２つを自由に選択することができる。また、キャラクターの「声」を選択することも可能なのだ。

I まずは訓練所で操作を学ぼう

キャラメイクが終了すると、ＰＳ２で新たに追加された訓練ダンジョンへと放りこまれる。ここで、フィールドの移動や戦闘に関する基本的な操作を学ぶことができるのだ。訓練だけあって戦闘も簡単。まずはここで基本的な戦い方を覚えよう。

◀訓練とはいえ一応実戦なので、気を抜きすぎないように。武器や防具の装備を忘れないこと。

II いきなりのバトル!! キャラバンを守れ!!

訓練所を出ると、いきなり海賊にキャラバンが襲われている場面に遭遇する。無視することもできるが、海賊を全滅させると経験値とお金がもらえる。冒険の準備資金となるので、ここは戦っておこう。その後船に乗りこめば、いよいよ本格的な冒険のスタートとなるぞ!!

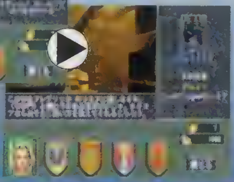
◀人間の姿をしているほうが敵、リザードマンのほうが味方だ。攻撃の際は間違えないように。

▶海賊を全滅させると報酬がもらえる。倒した海賊の死体から も、資金を回収できるのだ。

III ダデロスと会話し、最初のミッションを受けよう

序盤の舞台となる島に着くと、ダデロスという人物に会えという指令を受ける。街の中央にある族長の家でダデロスと会話すると、メインクエストの発生となるが、まずは交通網の断たれたこの島を脱出する方法から探し出さなくてはならない。集落をひととおり探索しよう。

◀ダデロスに会うと最初のメインクエスト発生。しかしまずは島の脱出が先決だ。



▶クエストはいたるところで発生するのだ。

クエスト発生!!

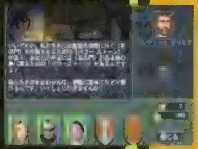
ここから先は自由に冒険を楽しもう!!

ストーリーに縛られず、自由気ままに冒険を楽しめるのがこのシリーズの魅力。序盤からさまざまなサブクエストが発生するし、ひたすら戦闘をしてキャラを鍛えることも可能。思うがままに冒険を楽しもう。

◀冒険者の宿では、ＮＰＣを雇うこともできるぞ。１人では心もとないので、仲間に加えよう。

★メインストーリーを追う

ひらすらメインクエストを追うのも楽しみ方の１つ。当面の目的は島から脱出すること。それにはタリミアという学者の助けが必要のようだ。まずは族長のクエストを受け、パワーストーンを持ってタリミアに会おう!!

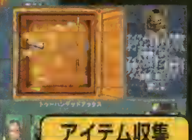


★ひたすら己を鍛える

最初の集落には、武器屋や訓練所などひととおりの施設がそろっている。ここではさまざまな技能を修得することもできるので、しばらくキャラを鍛えるのもいい。集落を外れた場所には、宝箱が落ちていることもあるぞ。集落にある樽には、能力値が上がる薬が入っている場合もある。丹念に探索しておきたい。

スキル

◀武器屋などの施設では、お金を支払えば新たな技能（種族により制限はあるが）を修得できる。

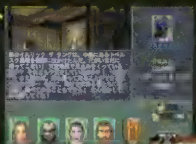


▶宝箱からアイテムを発見。必要のないものでも、売り払えばけっこうな金額になる。すべて回収だ。

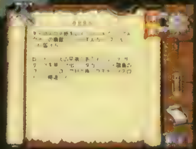
アイテム収集

★さまざまなサブクエストを楽しむ

最初の集落にある民家を訪れると、さまざまなサブクエストが発生する。依頼を受けたサブクエストは、自動的に記録され、いつでも閲覧できるのだ。クエストはクリアすると報酬がもらえるので、ガンガンこなしていこう。ただし、多くのサブクエストは、メインクエストを進めないとクリアできない場合が多い。メインクエストを追うことも忘れないように!!



◀▼人捜しや薬の材料調達など、サブクエストの種類も豊富。何を引き受けたかをいつでも参照できる便利な機能もある。



c 2000-2001 The 3DO Company.All Rights Reserved.3DO,Might and Magic,Day of the Destroyer,New World Computing.and their respective logos,are trademarks and/or service marks of The 3DO Company in the U.S. are other countries.All other trademarks belong to their respective owners.New World Computing is a division of The 3DO Company.

ONKYO
IMAGINATIVE SIGHT & SOUND
ハリウッドの感動がやってくる!!
Hollywood Station
最新のドルビープロロジックⅡデコーダー搭載
映画もゲームもテレビも、迫力の5.1chサラウンド
■最新のドルビープロロジックⅡ、ドルビーデジタル、DTSデコーダー内蔵スーパーウーファー
■DVD、PS2、パソコンはもちろん、ビデオやテレビも5.1chサラウンド再生
■独自のハイクォリティ設計、OMF ダイヤフラム採用J'DRIVE 方式スーパーウーファー (※特許出願中)
■デコーダー、アンプ、スーパーウーファーが一体化 コンパクトで簡単接続、リモコン付属で簡単操作
■総合出力100W、映画だけでなく音楽、ゲームも臨場感あふれる迫力サウンド
DIGITAL THEATER STATION
GXW-5.1(B)
希望小売価格¥39,800(1セット・税別)
New
DIGITAL dts SURROUND
DOLBY DIGITAL PRO LOGIC II
J'DRIVE
OMF ONKYO Micro Fiber Diaphragm
ドルビーラボラトリーズの商標です。●DTS は、デジタル・シアター・システムズ社の商標です。
の登録商標です。●製品の定格および外観は改良のため予告なく変更することがあります。
オンキヨー株式会社 〒572-8540大阪府寝屋川市日新町2-1
Hollywood Station 専用ホームページ開設
http://www.hollywood-station.net/

『GPM』ファン必携の攻略＆設定資料集

電撃ガンパレード・マーチ

電撃PS編集部が自信を持ってお届けする『GPM』の攻略＆設定資料集、「電撃ガンパレード・マーチ」。全196ページで、サイズはDPS本誌と一緒だ。制作が長期におよんだぶん、熟成した内容に仕上がっているぞ！

注目！　これが収録されている内容だ!!

●学園・戦闘モード攻略

DPS本誌で行ってきたポイント攻略をさらに煮詰め、よりくわしく、より合理化した完璧版！　さらに、ファジー入力のベストポイントや、各種コマンドの詳細などといった、DPS本誌ではフォローしきれなかったデータも満載だ!!

●キャラクター紹介・描き下ろしイラスト

誕生日や身長・体重といった、ゲーム内未公開のデータを含む、各キャラのプロフィールを紹介。さらに、ここでしか見られない、生徒キャラ全員分の私服姿を、『GPM』のキャラデザイナー・木村淳子さんに描き下ろしてもらったぞ。

●世界観設定＆イラスト

各キャラの初期プロットやデザイン案、士魂号＆幻獣の詳細設定をすべて公開！　さらに、数多くの秘密が隠された「世界の謎」に迫る大量の公式資料も掲載。この膨大な資料を読破すれば、『GPM』の裏側が見えてくるかも・・・!?

●電撃ファンパレードマーチ in DPS

祥人氏による「やりこみマンガ」や、DPS読者による投稿を集めた「GPMの奴隷」など、『GPM』ファンなら必読のコーナーだ！

●リプレイ＆データベース

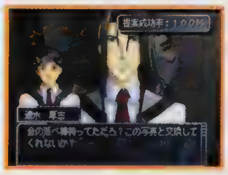
DPS本誌で攻略を行ってきた「GPM攻略班」によるリプレイを掲載。さらに、没となったゲーム仕様やCGも含む、あらゆるデータを公開。

●メモリーカードシール

キャラ紹介ページで使用した描き下ろしイラストを、MCシールにしてお届け。その数は40＋αと、ボリューム感たっぷりだぞ！

申し込み受付中!!

『GPM』の楽しみ方が詰め込まれた「電撃ガンパレード・マーチ」。上記のサンプルページや内容説明を見たうえで、「ぜひとも手に入れたい！」と思った人は、下記の「申し込み方法」を参照して応募しよう！



申し込み方法

郵便局の窓口でもらえる郵便振替の払込取扱票（右の用紙）の1枚目に、合計金額3,300円（「電撃ガンパレード　マーチ」の代金3,000円＋送料300円）と口座番号「00160-9-546623」、加入者名に「株式会社メディアワークス」、払込人住所氏名にあなたの郵便番号、住所、氏名、電話番号（携帯電話、PHSの番号でもかまいません）を記入してください。次に、2枚目の通信欄に「電撃ガンパレード　マーチ　○冊」と記入してください（お1人さま何冊でも申し込みできます。その場合の送料は、何冊注文されても一律300円です）。以上の必要事項を記入したら、最寄りの郵便局で「合計金額」を郵便振替にて払い込みしてください（合計金額以外に手数料がかかります。ご注意ください）。

注意

数量の都合上、段階的なしめ切りを設定する場合あります。お申し込みの日付によって発送が多少遅れる場合もありますので、あらかじめご了承ください。また、合計金額以上の金額を払い込まれても、差額は返却できません。払い込まれた金額が合計金額に満たない場合は無効となります。ご注意ください。

用紙の書き方

郵便振替の払込取扱票を郵便局の窓口でもらい、右の例のように記入し、窓口にて払い込みをしてください。

★1枚目

●口座番号

00160-9-546623

●加入者名

株式会社メディアワークス

●金額

「電撃ガンパレード・マーチ」の代金＋送料。

例　申し込みが2冊の場合は

…6,300円

●払込人住所氏名

あなた郵便番号、住所、氏名、電話番号

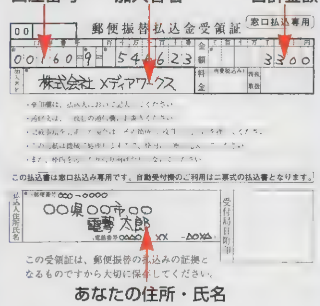
★2枚目

●通信欄

「電撃ガンパレード・マーチ」と記入し、希望冊数をお書きください。

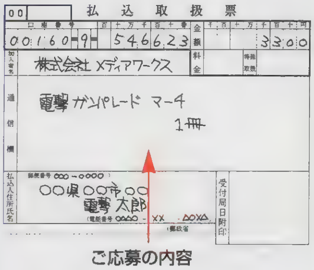
1枚目

口座番号　加入者名　合計金額



あなたの住所・氏名

2枚目



ご応募の内容

©Sony Computer Entertainment Inc.　※この商品について、書店での販売は予定しておりません。

攻略station

攻略 HOW TO WIN

グランツーリスモ3 A・spec
スーパーロボット大戦α外伝
風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～
アーマード・コア2 アナザーエイジ
悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ
夜想曲2
バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

PS&PS2

イラスト／伊藤勇太

PS2 グランツーリスモ3 A-spec

ライセンス&レースイベントも、いよいよ国際B級に突入。今回は役に立つウラワザも公開！

発売中 RCG	▶¥6,800 ▶SCE
	▶MC2（94KB）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

なんかスゴいマシンもありますが、『GT』シリーズは、やっぱりハコ車。でも、ハチロクでダート、S13でダート、FDでダート。ダートばっかり。（グリンデルワルド男）

今作では、ライセンスオールゴールドのプレゼントカーを、通常のレースでも獲得できます。オールゴールドのありがたみが減った気がして、少し残念です……。（平出）

ダートでのFRドリが楽しいよ！ オススメコースはタヒチ・メイズ。（曲線番長）

高密度でハイスペックな『GT3』攻略第2弾!!

発売から1カ月。すでにまったりプレイな人や、「うわ〜、またロードスター!!」とプレゼントカーの呪いにハマってる人、そしてあと100分の1秒のライセンス地獄に両足を突っ込んでる人にもオススメな攻略第2弾!! 今回は、攻略に役立つウラワザをはじめ、オールゴールドを目指すためのライセンス攻略、そしてプレゼントカーデータも満載!!

知って得する㊙情報

攻略&快適なゲーム進行のための情報をお届け!!

ゲーム発売当時から、さまざまな憶測が飛び交った〝性能アップ〟の謎を解明！ さらに、手軽にポールポジションを獲得する方法などの使えるテクもピックアップして伝授しよう。

新たに判明した役立つ情報を大公開!

ここでは、プレイしてわかった新たな要素や、取説には載っていない操作、そして使えるウラワザを紹介していこう。なかでもポールポジション獲得法は、序盤のツライ時期や、後半の厳しいレースには有効なテクニック。ポール・トゥ・ウィンを目指そう。

▲トレードでは、買値が表示されなくても購入できる。覚えておこう。

1 ……オイル交換と走行距離で性能アップ

ディーラーで購入した新車に限り、走行距離によって出力とトルクが増減することが判明した。これは純粋に距離のみが関係し、走り方などは影響しない。下の表は、その推移をまとめたもの。オイル交換による5%の性能アップと合わせれば、ピーク時には8%も性能がアップする。

性能推移表

走行距離	状　況
[illegible]	徐々に出力とトルクがアップ
[illegible]	ピーク時。初期値から3%アップ
[illegible]	出力とトルクが下がり始める
9000km以上	初期値から1%アップで安定

◀プレゼントカーは、すでに出力とトルクが3%増の状態となっている。

2 ……達成率でもらえるプレゼントカー

「ゲーム達成率」は、ライセンスに合格したり、レースに勝てば上昇する。これには「アーケードモード」の進行度もリンクしており、達成率が一定値に達すれば、プレゼントカーがもらえるのだ。

50%達成 コルベット C5R

売値	25,000,000Cr
最大出力	618ps/6500rpm
最大トルク	68.3kgm/5000rpm
排気量	6980cc
車重	1139kg
PWR	1.843
TWR	0.166

75%達成 787B

売値	50,000,000Cr
最大出力	699ps/9000rpm
最大トルク	61.8kgm/6500rpm
排気量	654×4cc
車重	830kg
PWR	1.187
TWR	0.134

3 ……レース後のショートカット

レース後、「FINISH」の文字が出ているときにポーズをかけ、EXITで抜けるとプレイ時間が節約できる。

▲レース後のタイム表示やポイント表示は、EXITでショートカットできるのだ。

4 …ジャマなゴーストを消す

ライセンスやタイムアタックなどでゴーストがジャマだと感じたら、走行中にセレクトボタンを押せば消すことができる。ゴーストを再び復活させる場合も、セレクトボタンを押せばOKだ。

5 …セッティングを元に戻す

セッティングを変更したあと、その内容を元の状態に戻すには、パーツ交換で戻したい部分のパーツを再装着すればOK。例えば、ギア比を戻したいときは、トランスミッションのパーツを装着し直せばいいのだ。

6 ……走る手間いらずの簡単ポールポジション獲得法

レース前のデモは、じつはオートランによる予選。このデモで自分のマシンが1位になれば、予選で1位のタイムを出したことになる。具体的な手順は、下を参照しよう。

デモが1周するのを待つ

▲この画面で自分のマシンが1周するのを待つ。3位ぐらいでも、本戦は自分のテクで優勝可能だ。

予選に入ってすぐEXIT

▲デモで1周走ったあと、予選に入る。トップ通過なら、1位の表示になるはず。ここですぐにEXIT！

本戦を開始する

▲スターティンググリッドが、ポールポジションになっているのを確認し、本戦を開始しよう。

©2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers,cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.

ARCADE MODE
アーケードモード

「GTモード」とのリンクも見逃せない！

GTモードに熱中していると忘れがちだが、完全クリアを目指すなら、こちらもしっかりとプレイする必要がある。GTモードのクルマのセッティングをフリーランで煮詰める、なんて小ワザも有効だ！

達成率のためには欠かせないアーケードを楽しむために!!

『GT3』のゲーム進行度がわかる「ゲーム達成率」には、アーケードモードのシングルレースとタイムアタックのクリア状況も含まれる。このアーケードモードだけでも、達成率は約20%もあるので忘れずにプレイしておこう。GTモードの速いマシンをガレージから呼び出せば、かなりラクにクリアできるぞ。

◀まっさらな状態からアーケードをクリアすると、21.3%だった。

Time Attack（規定タイムトライアル）の秘密を公開!!

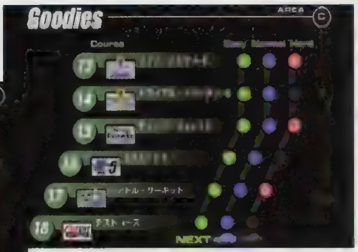
全10コースの1位のタイムを塗り替えると、「エスペラント GTR-1」がもらえる。このマシンはGTモードのガレージに入るので、非常におトク。また、「レコード」の自分のタイムにカーソルを合わせ、L1とR1を同時に押しながら⊗ボタン（◎ボタン）を押すと、「エントリーコード」が表示される。これはタイムアタックの大会などで使われる予定だ。

▲規定タイムはそれほど厳しくないので、先にゲットすればＧＴモードもラクに進めることができる。

▶操作方法は、取説にも載っていないので忘れずに。L1＋R1を押しながら、⊗ボタン（◎ボタン）です。

シングルレースでのコースとクルマの増やし方

シングルレースではコースやクルマが増えていくが、その増え方は簡単そうでじつは複雑。とくにクルマの出現条件はわかりにくいので、確認しておこう。基本的に、Normalで各エリアの全コースを制覇すれば、コースとクルマが増える。しかしNormalとHardが混在していると、Hardのみでクリアしたコースは Normalでクリアしたことにはなっていない。全コースを同じ難易度で制覇しないとクルマが増えないのだ。



▲Hardでクリアすると、すべての難易度にクリアマークが付く。しかしNormalをクリアしたことにはなっていないので、クルマは増えない。

●隠し要素出現一覧

Easyのみでクリア	次のエリア（コース）が増える
Normalのみでクリア	次のエリア&クルマ1～2台が増える
Hardのみでクリア	次のエリア&クルマ2～4台が増える

●エリアDまでに出現する隠しカー

エリア	Normal	Hard
A	ユーノス ロードスター（クラスC）	C-West レッツォ シルビア（クラスS）
B	アウディTT 1.8T クアトロ（クラスB）	デルタ HFインテグラーレ ラリーカー
C	RX-8（クラスA）	ヴェルティゴ レースカー（クラスS）
D	ニッサン Z コンセプト（クラスA）	ゾンタ レースカー（クラスS）

プロフェッショナルモード発見!!

シングルレースの難易度選択画面で、L1とR1を同時に押すと、プロフェッショナルモードが出現する。このモードの各レースは、10周（ダートは5周）で行われ、タイヤの摩耗があり、敵車も速い。でも、じつはこのモードは単なるオマケ。ゲーム達成率にも関係なく、「プロは勝つことが勲章」（SCE広報談）というモードなのだ。

◀Hardがヌルい人に。でも、10周は……。ダートは楽しいけど。

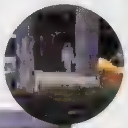
GT3 WORLD GUIDE

コースをくまなく探索すると……

グラフィックからの情報量が多いだけに、コースのいたるところでオブジェを発見できたりして探索するのも楽しい本作。ここでは気になる場所をピックアップして紹介！

ルート246、ホンダビルの玄関に"ASIMO"

東京・ルート246のホームストレートの左側にあるホンダビル（看板を目安に探していけばわかるはず）の玄関付近にASIMOが立っている。ビルの看板の手前の信号機あたりから見れば、はっきりと確認できるぞ。でも、立っているだけ。歩いてくれればいいのに……ってムリか。


▶まぁ、試しに1度は探してみよう。確かにいます。

◀このあたりが一番見やすいかも。

トライアル・マウンテン・サーキットの怪

2つ目のトンネルの前にあるS字コーナーのあたり。コースの上に張り出した木の枝の上に、サルのような黒い影がある。でも、これを逆から見ると、その影がなくなっている。ちょっと心霊っぽい。

◀順走では、確かに何かいるような黒影が見える。

▶逆走のⅡでは、黒い影が消えている。何かの呪いですか？

スイス・アルプスの牛

スイス・アルプスの中盤にある橋を越えたあとの難所の先。ここから左側の柵に沿って山のほうを見ると、のどかに牛の群が……。また、ここを過ぎたあとの右側にも牛がいる。残念ながら、牛は動いたり鳴いたりはしないようだが、微妙に牛の遠近の配置がずれてたりする。

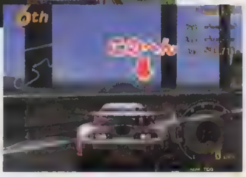
▶立体感のない牛。よく見ると、牛の位置がヘン。

◀ネタ的にはあまりおもしろくないけど……。

グランバレー・スピードウェイで敵車が遠くに……

2つ目のヘアピンとトンネルの間にある「LISTER」と「AUTOBACS」の看板があるあたりで、遠くを見ると敵車が走っている。また橋の上からでも見ることができ、背景の上を走ってるような……？

◀後方見下ろし視点にして、見やすい位置を探そう。



▶橋の右側からでも見ることができる。蟻みたい。

『A-spec』マニア

ATのシフトホールド　ちょっとしたウラワザを紹介。AT設定時、コーナリング中などにシフトチェンジしてほしくないときは、R2かL2（MTのシフトチェンジボタン）を押しっぱなしにしよう。すると、押してる間はギアをキープすることができるのだ。

LICENSE
ライセンス試験

いよいよダート&ウェット路面がライセンスに登場！

攻略2回目となる今回は、ラリー、国内A級、国際B級の3ライセンスを攻略。ゴールドタイムよりも速い走行をもとに攻略しているので、完ペキにマネできなくてもゴールド獲得の手助けになるぞ！

悪路の走破能力がライセンス取得の大きなカギとなる!!

目指せ！

いよいよライセンスに登場するダートとウェット路面では、クルマが滑る（滑り出す）感覚をつかむことが大事になる。常にクルマの向きと進行方向に気を配って走るようにしよう。また、右で紹介している2つの小ワザも要チェック！　これらを利用すれば、ゴールド獲得へとさらに一歩近づくことができるはず。なお、この攻略はデュアルショック2&マニュアルシフト使用が前提だ。

ライセンスで役立つ小ワザを紹介

ここでは、Vol.177の「2速発進」に引き続き、ゴールド獲得を目指すうえで大いに役立つ2つのワザを紹介。1つは前作『2』でも使えた「シフトアップスタート」（以下、SUスタート）。もう1つは「バックギアシフトアップ」（以下、BSU）だ。ぜひ、これらを使いこなしてゴールドを獲得しよう。

シフトアップスタート

R2ボタン押しっぱなしでスタート

ローリングスタート直後にシフトアップする必要がある場合は、あらかじめR2ボタンを押しておけば、スタートと同時に自動でシフトアップする。

▲写真はR-1の例。ノーマルスタートのゴーストと、これだけの差が生じる。

バックギアシフトアップ

シフトアップの代わりにバックギアに一瞬入れる

▶シフトタイミングランプが点滅したら、バックギアへ一瞬入れる。

▲するとシフトアップしながら、スルスルと加速していくのだ。

MT設定時は、R2ボタンの代わりに△ボタン（バックギア）を押しても、なぜかシフトアップしてくれる（回転数が低かったり、ホイールスピンで回転数が高いときにはシフトアップしない）。しかも、ギアがつながるまでの間も、ゆっくりと加速が続くオマケ付きだ。通常、シフトアップ後はギアがつながるまでは加速しないので、この加速ぶんだけタイムと速度を稼げる。ただし、ギアのつながりの早いGTカーなどでは、普通にシフトアップしたほうが速く走れる。

◀最終的に、これだけの差が出る（A-1試験、自車がBSUを使用）。

ダート路面の走行テクニック

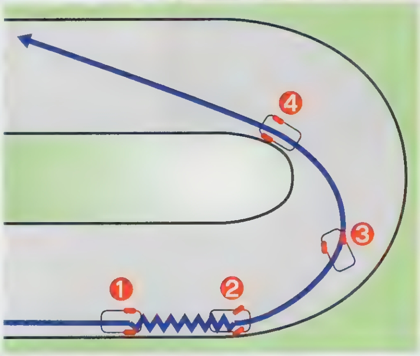
常にワンテンポ先の操作をしてクルマを安定させよう

ダート走行時は、クルマの動きが操作からワンテンポ遅れるため、ステアリングを切りすぎたり、カウンター操作が遅れてしまいがち。早め早めの操作が、ダート走破の第一歩だ。とくにドリフトでは繊細な操作が求められるので、以下で確認しておこう。

▲ジャンプスポットにはまっすぐ進入しよう。高速で突っ込むので、事前の操作は慎重に。

◀斜めに進入すると、こんなふうにジャンプしてしまう。立て直しで大きくタイムロスしてしまう。

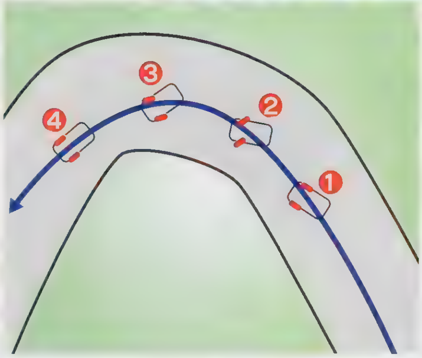
TECHNIQUE テクニック 1 ヘアピンコーナーでのドリフト



手前でしっかりと減速することが大事

ヘアピンには真っ直ぐ進入すること（❶）。直進しながらブレーキングし、減速を終えたらインに切り込んでドリフト開始（❷）。カウンターやアクセルワークでドリフトアングルを調整（アクセルオフでインを向く）し、曲がりきる前に出口方向を向いてしまう（❸）。あとは、インをかすめるようにコーナーを脱出（❹）すればいい。

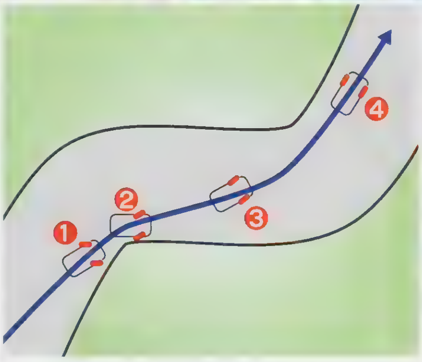
TECHNIQUE テクニック 2 複合コーナーでのドリフト



進入時のドリフトをコーナー脱出まで維持

奥のほうが急な複合コーナーでは、長時間ドリフトを維持する必要がある。まずはステアリング操作だけの軽いドリフトで進入（❶）。ややアウト側から、奥のコーナーめがけて、一気にインへ（❷）。ドリフトアングルを調整して（❸）、インをかすめるようにコーナーを脱出（❹）。なお、手前が急な場合は、ヘアピンとほぼ同じでいい。

TECHNIQUE テクニック 3 高速S字コーナーの抜け方



曲がり終えてからコーナーを通過する

この場合も、ステアリング操作だけで発生させた軽いドリフトで進入（❶）。ただし、速度が高い場合はインへの角度を少しだけ大きくする。コーナーをクリアしたら、カウンターを当てつつインを走行（❷）。そのカウンター操作を、次のコーナーへの切り返しにつなげ（❸）、速度を維持しながら、コーナーを脱出（❹）すればOK。

『A-spec』マニア

ドリフトの向きと速度表示　『GT3』では、クルマの進行方向の速度ではなく、クルマの正面方向の速度（ベクトル成分）が表示される。例えば、クルマが左右方向に100km/hで横滑りしていれば、メーターの速度表示は「0km/h」となってしまうのだ。ドリフトアングルの大きい↗

RALLY LICENCE

ラリーライセンス

このラリーライセンスは、ダート走行のみの試験で構成されている。ほかのライセンスからは独立しているため、ゲーム開始直後にチャレンジすることもできるぞ。

PRESENT CAR インプレッサ ラリーカー Proto Type

これ1台だけで、ラリーイベントの全レースを制覇することもできる。ラリーイベントの、SSルート5Ⅱでも獲得可能だ。

主なスペック			
4WD	1230kg	305ps/6500rpm	47.8kgm/4500rpm

R-1 ダートドライビングの基礎Ⅰ

初速 124km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 206 ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 305ps
規定タイム ●ゴールド 15秒600 ●シルバー 16秒000 ●ブロンズ 17秒300

アウトまで目一杯使う

ここはSUスタート。左側の壁ギリギリを目指して進む。最後の右コーナーは、アクセル全開のまま右の写真を参考にインへ。ダート部分に入ったら、4速に下げてドリフト開始。135km/h前後を維持しながら、徐々にアウトに膨らんでいこう。
※編集部ベスト：15秒275

◀この木の影まできたら、思いきってインに切り込もう。

R-2 ダートドライビングの基礎Ⅱ

初速 125km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 カローラ ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 304ps
規定タイム ●ゴールド 29秒200 ●シルバー 29秒600 ●ブロンズ 31秒800

S字で減速しないこと

ここもSUスタート。最初の左コーナーは、インベタ（4速130km/h以上）。続くS字は、なるべく直線的に抜けて加速し、トンネル手前の右コーナーで5速に。最後の左コーナーは、写真を参考にインに切り込み4速140km/h前後でクリアする。
※編集部ベスト：28秒575

◀「50m」の看板を目安に、コースのほぼ中央からインへ。

R-3 ダートドライビングの基礎Ⅲ

初速 114km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 エスコート ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 304ps
規定タイム ●ゴールド 22秒300 ●シルバー 22秒700 ●ブロンズ 24秒000

S字手前で必ずブレーキング

S字の左コーナーは3速120km/hまで減速し、ドリフトでクリア（3速100km/h以上）。続く右コーナーはアクセル全開で、コース中央へ膨らみながら3速100km/h前後でクリア。最後の右コーナーは、軽いドリフト（4速120km/h以上）で曲がる。
※編集部ベスト：21秒620

◀S字コーナークリア時は、これくらい膨らんでもかまわない。

R-4 実戦ダートドライビングⅠ

初速 84km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 セリカ ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 303ps
規定タイム ●ゴールド 22秒400 ●シルバー 22秒800 ●ブロンズ 24秒300

2つ目の右コーナーがキモ

最初の右コーナーはインベタ。続く左コーナーはアクセルを離して進入（4速130km/h）し、軽いドリフトでクリア。2つ目の右コーナーは、3速95km/h程度に減速し、なるべく右に寄ってクリアすること。最後の左コーナーはアクセル全開で抜ける。
※編集部ベスト：21秒924

◀この位置なら、最終コーナーはアクセル全開でクリアできる。

R-5 実戦ダートドライビングⅡ

初速 136km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 ランサー Evolution Ⅵ ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 305ps
規定タイム ●ゴールド 26秒850 ●シルバー 27秒300 ●ブロンズ 29秒600

S字はヘアピンと考える

最初の右コーナーは、インを狙って直線的に抜ける。その直後、写真を参考にブレーキング。2速80km/h程度まで減速したら、ドリフトで左コーナーをクリア。最後の右コーナーは、ステアリングだけで軽いドリフトを起こし、3速100km/h以上を維持。※編集部ベスト：26秒259

◀ここを通過した直後、一気に減速して左コーナーへ進入する。

R-6 ドリフトレッスンⅠ

初速 113km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 デルタ HFインテグラーレ ラリーカー　駆動方式 4WD　出力 300ps
規定タイム ●ゴールド 29秒400 ●シルバー 30秒000 ●ブロンズ 31秒800

派手なドリフトは厳禁

最初の左コーナーは、横断幕の下（クルマはコース中央）を通過したら減速を開始し、2速70km/h前後になったらインへ切れ込む。残りの3つのコーナーは、アウトいっぱいから進入し、2速80km/h程度まで減速してからドリフトで抜けるように。
※編集部ベスト：29秒202

◀最後の右コーナーは、コース幅をギリギリまで利用すること。

R-7 ドリフトレッスンⅡ

初速 122km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 インプレッサ ラリーカー Proto Type　駆動方式 4WD　出力 305ps
規定タイム ●ゴールド 22秒400 ●シルバー 22秒800 ●ブロンズ 24秒600

最初の右コーナーは強引に

最初の右コーナーは、直線最後の横断幕を通過したら、アクセル全開のまま強引にインへ（クリア時4速105km/h以上）。残る3つのヘアピンは、2速70～80km/hまで減速してからドリフトする。ここもテールを振りすぎないように注意すること。
※編集部ベスト：21秒950

◀最初のヘアピンは、このあたりから減速を開始すればOKだ。

R-8 ラリーライセンス卒業試験

初速 126km/h　ASM 無　TCS 無
教習車 ランサー Evolution Ⅶ ラリーカー プロトタイプ　駆動方式 4WD　出力 305ps
規定タイム ●ゴールド:1分58秒700 ●シルバー:2分00秒000 ●ブロンズ:2分08秒000

1つ1つのコーナーをていねいに

R-6&7と同様、ヘアピンが連続する部分は、2速80km/h前後まで減速してからドリフトをするようにしよう。
❶：横断幕を通過したら、3速95km/hまで減速してグリップ走行でクリア。
❷：ドリフト状態をキープしてクリアする。4速125km/h前後を維持するように。
❸：ここは3速95km/h前後でドリフト。
❹：ブレーキをかけながらコーナーに進入。3速95km/hまで減速したらアクセル全開で抜ける。※編集部ベスト：1分57秒172

▲A　このヘアピンの減速開始ポイントは、ダート路面にクルマ1台分入ったこのあたり。

▲B　こちらは、画面上に見える横断幕を通過したらブレーキングを開始しよう。

『A-spec』マニア

↗ダート走行時は、実際の速度よりも表示速度のほうが小さい数値になることを覚えておこう。この攻略内においても、ドリフト時にはギア数のほうを重要視して、速度はあくまでも参考程度にとらえておいてほしい。

A LICENSE
国内A級ライセンス

国内B級と比べると、クルマのパワーが上がり、走行速度が高くなっている。しかし、コースの形状は単純なので、そんなに苦戦することはないだろう（A-7以外）。

PRESENT CAR **RX-8**

ライセンスは1色のみだが、アマチュアリーグのレース・オブ・NAスポーツなどでは、合計7色のカラーが用意されている。

主なスペック	FR	284ps/8500rpm	24.7kgm/7500rpm
	1200kg		

A-1	実戦コーナーリングⅠ	初速 0km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	NSX Type S Zero	駆動方式 MR	出力 289ps
規定タイム	●ゴールド 32秒900	●シルバー 33秒400	●ブロンズ 34秒700

パーシャル区間を長く取る

ホイールスピンしないように、1速2500回転でスタート。スタートしたら徐々に左に寄り、右コーナーに備える。写真を参考に減速しながら右に曲がり、2速110km/hになったらブレーキを放す。2速90km/hになったらアクセルを全開にして進む。※編集部ベスト：31秒891

◀アウト寄りの、赤のガイドが始まるココからブレーキング。

A-2	実戦コーナーリングⅡ	初速 0km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	スカイライン GT-R V・スペックⅡ(R34)	駆動方式 4WD	出力 311ps
規定タイム	●ゴールド 26秒000	●シルバー 26秒300	●ブロンズ 27秒600

ヘアピン脱出時のスピンに注意

1速7000回転からアクセル全開でスタートしたら、ガイドラインは無視してブレーキングポイント（写真参照）まで直線的に進む。ヘアピンでは、インへ曲がりながら2速85km/hまで減速し、アクセルワークで80km/h前後を維持しつつ抜けよう。※編集部ベスト：25秒545

◀ブレーキングポイントは、1つ目の赤のガイドを越えたココ。

A-3	実戦コーナーリングⅢ	初速 0km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	S2000	駆動方式 FR	出力 246ps
規定タイム	●ゴールド 29秒900	●シルバー 30秒200	●ブロンズ 31秒600

早めのブレーキングがカギ

1速3000回転でスタート。徐々に左に寄り、右コーナーへは縁石に乗り上げてから進入（写真参照）。3速145km/hまで減速したら、アクセルを放す。130km/hまで下がったらアクセルを全開にして、アウト側いっぱいまで膨らんでコーナーをクリア。※編集部ベスト：28秒969

◀インへ曲がりつつ青のガイドが終わるココからブレーキ開始。

A-4	定常円旋回60Rドライ路面	初速 0km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	RX-7 Type RZ	駆動方式 FR	出力 294ps
規定タイム	●ゴールド 43秒900	●シルバー 44秒300	●ブロンズ 46秒200

狭い縁石に乗り続けよう

円旋回の試験では、縁石乗り上げ時にオーバーステアになることをフルに利用するといい。この試験は、2速7000回転からアクセル全開でスタート。あとはなるべく縁石に乗って、3速105km/h前後を維持するようにして、ひたすら回り続けよう。※編集部ベスト：42秒214

◀残り4分の1になったら、アクセルを全開にして加速する。

A-5	定常円旋回100Rドライ路面	初速 0km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	RX-7 Type RZ	駆動方式 FR	出力 294ps
規定タイム	●ゴールド 55秒800	●シルバー 56秒300	●ブロンズ 59秒000

縁石上での寄りすぎに注意

A－4と同じ教習車なので、スタート方法は同じでOK。あとは、3速130km/h前後（できれば135km/h以上）を維持するように、縁石に乗り続けよう。ただし、イン側に寄りすぎると、大きく跳ねて減速してしまうので注意が必要。
※編集部ベスト：53秒936

◀A-4に比べて縁石が広いため、乗り上げの維持は簡単だ。

A-6	ロングコーナー攻略	初速 165km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	XKR クーペ	駆動方式 FR	出力 385ps
規定タイム	●ゴールド 27秒000	●シルバー 27秒500	●ブロンズ 29秒500

アクセルのガマン具合が重要

右コーナーへは、ガイドと同じ位置からブレーキングして進入。2速120km/hまで減速したらアクセルを放し、110km/hになったらアクセルを全開にする。トンネル内ではなるべく右に寄ること。左複合コーナーへはできるだけアウトから進入し、前半はアクセルワークで3速120km/h前後を維持して曲がる。後半はインの縁石に乗り上げて、アクセル全開に。※編集部ベスト：26秒634

▲右コーナーでの減速がしっかりできていれば、トンネル前の縁石は大きくカットできる。

◀左複合コーナーでは、これくらいの位置からガイドラインに合流していくこと。

A-7	ブラインドコーナー攻略	初速 114km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	カマロ Z28	駆動方式 FR	出力 289ps
規定タイム	●ゴールド 14秒200	●シルバー 14秒700	●ブロンズ 15秒400

1/1000秒に泣く人続出

最初の山の頂上付近で3速にシフトアップしたら、左に寄りつつ右コーナーに全神経を集中する。ブレーキング開始位置はガイドと同じ。インへ曲がりつつ2速100km/hまで減速したら、アクセルを全開。コース幅をギリギリまで使ってクリアしよう。※編集部ベスト：14秒161

◀ゴールド獲得は、どれだけ縁石をカットできるかで決まる。

A-8	ロングコーナー攻略	初速 161km/h	ASM 無 / TCS 無
教習車	ランサー Evolution Ⅳ GSR	駆動方式 4WD	出力 274ps
規定タイム	●ゴールド 15秒530	●シルバー 16秒000	●ブロンズ 17秒800

S字の処理ですべてが決まる

S字コーナーへは、4速のまま、ガイドラインを無視してインから進入（写真上を参照）。ガイドラインに合流したら、すぐに右へ切り返して大胆に縁石をカットする。ヘアピンのブレーキングポイントは、ガイドと同じ（写真下を参照）。ブレーキ開始直後はステアリング操作をしないこと。2速70km/hまで減速したら、アウトに膨らまないよう慎重に加速しよう。※編集部ベスト：15秒275

▲S字にインから進入するぶん、より大胆な右への切り返しを行う必要があるぞ。

◀ガイドと同じ位置でブレーキング開始。画面の右上に見える「50m」の看板も目印にしよう。

『A-spec』マニア
ライセンスリプレイの破損　マニュアル設定で走行してゴーストを更新した場合、デモンストレーションを見てからリプレイを保存すると、必ずそのリプレイが破損することが判明した。こうなると、リプレイシアターで再生しても正常に走行せず、ロガーもおかしく表示されてしまう↗

IB LICENSE
国際B級ライセンス

国際クラスになり、試験の内容はよりグレードアップ。とくにウェット路面の登場は、ＦＲ車使用も重なって、『ＧＴ』初心者に大きなカベとなって立ちはだかるだろう。

PRESENT CAR ニッサン Z コンセプト

ライセンス以外では、アマチュアリーグのグランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップで獲得することができる。

主なスペック			
ＦＲ	277ps/6000rpm	33.3kgm/4000rpm	
1320kg			

IB-1 定常円旋回60Rウェット路面

初速	0km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	コルベット Z06	駆動方式 ＦＲ	出力 384ps
規定タイム	●ゴールド 49秒600	●シルバー 50秒200	●ブロンズ 52秒800

アクセルの吹かしすぎに注意

まずは１速3000回転でスタートし、徐々にアクセルを強めて加速する。コーナリング中は、２速90km/h前後を維持するようにしよう。路面の摩擦が少ないので、アウトに膨らむと修正に時間がかかる。なるべく縁石付近から離れないようにすること。※編集部ベスト：47秒822

◀もちろん、縁石を利用すれば、高速状態でも簡単に曲がれるぞ。

IB-2 定常円旋回100Rウェット路面

初速	0km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	コルベット Z06	駆動方式 ＦＲ	出力 384ps
規定タイム	●ゴールド:1分01秒600	●シルバー:1分02秒400	●ブロンズ:1分05秒500

アウトに膨らまないように

同じクルマ＆路面なので、スタートはIB―1と同じでOK。走行中は、３速120km／h前後を維持するように。ただ、IB―1よりも高速なので、アウトに膨らんだときの修正が、より困難になる。微妙なクルマの動きから、膨らむ気配を感じよう。※編集部ベスト：１分00秒437

◀縁石から離れたら、アクセルを抑えて、徐々に戻ろう。

IB-3 限界ブレーキングからのコーナーリングⅠ

初速	143km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	S2000 Type V	駆動方式 ＦＲ	出力 246ps
規定タイム	●ゴールド 22秒450	●シルバー 23秒000	●ブロンズ 24秒500

クランクはアクセル全開

最初の右コーナーは、写真の位置からブレーキをかけ、３速110km/hまで減速して進入する。直線部分に入ったら、アクセルワークでさらに２速100km/hまで減速。あとはクランク最初の左コーナーのインに切り込めば、アクセル全開で抜けられる。※編集部ベスト：22秒096

◀約75ｍ地点のここでブレーキ。奥の看板は「50ｍ」の看板だ。

IB-4 限界ブレーキングからのコーナーリングⅡ

初速	103km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	コルベット Z06	駆動方式 ＦＲ	出力 384ps
規定タイム	●ゴールド 19秒700	●シルバー 20秒000	●ブロンズ 21秒200

２つ目の縁石に乗り上げる

写真の位置からブレーキング開始。３速150km/hになったら減速しつつ曲がり始める。２速80km/hまで減速したら、１つ目のコーナーは無視して２つ目のコーナーのインを目指してアクセルワークで進む。縁石の直前からはアクセル全開で走行しよう。※編集部ベスト：19秒348

◀ブレーキングポイントは、かなり奥まで進んだこのあたり。

IB-5 旋回加速＆荷重移動

初速	0km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	RUF 3400S	駆動方式 ＭＲ	出力 310ps
規定タイム	●ゴールド 28秒800	●シルバー 29秒300	●ブロンズ 30秒500

ヘアピン脱出時のスピンに注意

まずは１速4000回転でスタート。最初のトンネルはインベタでクリアする。続く右コーナーもイン側を走行して、２連ヘアピンに備える。左へアピンは、写真（上）を参考に減速しながら進入し、２速95km/hになったらアクセルも放して曲がる。そのまま縁石の上を走行（２速75km/h）し、写真（下）の位置から右ヘアピンに進入。脱出時は、スピンに注意しよう。※編集部ベスト：27秒982

▲ブレーキングはここから開始する。インに向いた状態だと、進入がスムーズにいくぞ。

◀右ヘアピンへはここから進入する。２速80km/h前後に調節してクリアしよう。

IB-6 高速パイロンスラロームⅠ・アシストON

初速	92km/h	ASM 有	TCS 有
教習車	RUF RGT	駆動方式 ＲＲ	出力 384ps
規定タイム	●ゴールド 23秒900	●シルバー 24秒200	●ブロンズ 26秒200

アシストON＝アンダーステア

アシストＯＮの影響でかなり曲がりにくくなっているため、縁石にタイヤを引っ掛けながら、少し強引にクリアしよう。スラロームの後半は、４速175km/h前後を維持すること。なお、４速へのシフトアップは、２つ目の縁石の手前で行うといい。※編集部ベスト：23秒599

◀最初の縁石では、切れ目のグラベルに入らないようにしよう。

IB-7 高速パイロンスラロームⅡ・アシストOFF

初速	92km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	RUF RGT	駆動方式 ＲＲ	出力 384ps
規定タイム	●ゴールド 24秒000	●シルバー 24秒300	●ブロンズ 26秒300

軽く長いドリフトを駆使する

この試験ではアシストが働かないため、ハイパワーＲＲ車特有のコーナリング＆加速を利用する。軽いステアリング操作だけでドリフトに持ち込めるので、ダートのような感覚で走るといい。ここでも、後半は４速175km/h前後を維持しよう。※編集部ベスト：23秒431

◀ドリフト中は、これくらいの位置とアングルを維持しよう。

IB-8 国際B級ライセンス卒業試験

初速	194km/h	ASM 無	TCS 無
教習車	NSX Type S Zero	駆動方式 ＭＲ	出力 289ps
規定タイム	●ゴールド 31秒700	●シルバー 32秒000	●ブロンズ 33秒700

複合コーナーですべてが決まる

最初の複合コーナーは、「50ｍ」の看板を過ぎたらインに切り込み、インの縁石の切れ目からブレーキング開始（ステアリングはまっすぐに）。自然に左へ向きつつ、２速115km/hまで減速したら、アクセル全開でクリア。続くＳ字区間（３速145km/h前後）は、右コーナーが急で左コーナーが緩い。右コーナーは、アクセルを一瞬だけ放して走行しよう。※編集部ベスト：31秒272

▲複合コーナーのブレーキングがこの位置と向きで終われば、ムダのないラインを描けるぞ。

◀Ｓ字の１つ目の左コーナーは、このくらい大胆に縁石をショートカットしてもＯＫだ。

『A-spec』マニア

↗（ただし、ゴーストとしては正常に働く）。自分の走行をデモンストレーションと比較するときは、リプレイをセーブしてからにすること！なお、この現象はアーケードモードのタイムアタックでも同様に発生するので注意しよう。

PRESENT CAR

プレゼントカー

運と念力(?)で欲しいクルマをGETせよ!!

国際B級ライセンス所持で出場できるレースのプレゼントカーを完全網羅。ルーレット目押し派（目押しは不可らしい）にもうれしい、出現場所も大公開!!　さらにカラーリングも可能な限り掲載したぞ！

こだわり派のアナタのためにカラーリングもフォロー!!

編集部調べによるプレゼントカーデータを公開。カラーリングやルーレットでのクルマの位置も表記しているので、参考にしてほしい。なお、巷でウワサの目押しルーレット（欲しいクルマの下にルーレットが来たときに何かのボタンを押す）については、「完全なランダム。確率は均等に1／4」とのこと。でも、念ずる心を忘れないように!?

スペック欄の見方

ルーレット位置とは、プレゼントカーが複数の場合の出現位置。（　）のついたカラーリングはカラー表記がないもので、（赤／白）はベースが赤に白いラインといったカラーリング。市販カラーはディーラーでも確認できるもので、ディーラー内の全カラーが登場すると思われる。

駆動方式	カラーリング					ルーレット位置
売　値	最大出力	最大トルク	排気量	車　重	PWR	TWR

ビギナーリーグ　ヴィッツで走ってまたヴィッツ

ビギナーリーグの場合、ゲームの序盤ということで特筆すべきプレゼントカーは見当たらない。ヴィッツでヴィッツ・レースを制覇すると、これまたヴィッツがもらえるという首をかしげるようなプレゼントカーの設定だったりするが、じつはここでもらえるヴィッツが、あとあと有効になったりして…・。毎晩、ヴィッツの夢を見そうな感じ。

ビギナーリーグ全制覇プレゼントカー

ランサー Evolution V GSR

カラーはネアーズブルーパール。ラリー、4WDチャレンジなどのベース車両として使える。

売　値	812,000 Cr
最大出力	311ps/6500rpm
最大トルク	42.1kgm/3500rpm
排気量	1997cc
車　重	1360kg
PWR	4.372
TWR	0.322

カテゴリー	1位賞金	ライセンス	レギュレーション	プレゼントカー	駆動方式	カラーリング	ルーレット位置	売値	最大出力	最大トルク	排気量	車重	PWR	TWR
サンデーカップ	6万Cr	—	—	スプリンター トレノ GT-APEX（AE86 Type Ⅰ）	FR	市販カラー		33.875万Cr	129ps/6500rpm	15.0kgm/5000rpm	1587cc	925kg	7 170	0.612
クラブマン・カップ	10万Cr	—	—	ユーノス ロードスター	FR	スパークルグリーンメタリック		42.25万Cr	132ps/6500rpm	15.8kgm/4500rpm	1839cc	980kg	7.424	0.616
FFチャレンジ	12万Cr	—	FF車のみ	ヴィッツ RS 1.5	FF	ピンク		36.325万Cr	110ps/6000rpm	14.4kgm/4000rpm	1496cc	940kg	8.545	0.648
FRチャレンジ	15万Cr	—	FR車のみ	シルビア K's(S13 1800cc)	FR	ライムグリーンツートン		47 15万Cr	174ps/6500rpm	22.8kgm/4000rpm	1809cc	1120kg	6.436	0.489
MRチャレンジ	15万Cr	—	MR車のみ	MR-S S エディション	MR	ブルーマイカ		49.5万Cr	140ps/6500rpm	17.2kgm/4500rpm	1794cc	970kg	6.928	0.560
4WDチャレンジ	15万Cr	—	4WD車のみ	アルトワークス スズキスポーツ リミテッド	4WD	ゴールドメタリック		30.55万Cr	64ps/5700rpm	9.8kgm/4000rpm	657cc	710kg	11.093	0.717
ライトウェイトスポーツカー・カップ	20万Cr	—	ミラ、アルト、ミニクーパーのみ	ミニクーパー 1.3 i	FF	Flame Red、Almond Green、Volcano		42.075万Cr	62ps/6000rpm	9.4kgm/rpm	1271cc	720kg	11.612	0.757
スターズ&ストライプス	30万Cr	—	USA車のみ	カマロ SS	FR	市販カラー		33.875万Cr	129ps/6500rpm	15.0kgm/5000rpm	1587cc	925kg	7 170	0.612
スパイダー&ロードスター	20万Cr	—	オープンカーのみ	ロードスター RS	FR	サンバーストイエロー		58.2万Cr	163ps/8000rpm	17 1kgm/5000rpm	1839cc	1070kg	6.564	0.622
80'sスポーツカー・カップ	20万Cr	B	80年代車のみ	サバンナ RX-7 アンフィニ Ⅲ(FC)	FR	シャドーシルバーマイカ		80.75万Cr	212ps/6500rpm	27.8kgm/4000rpm	654×2cc	1200kg	5.660	0.430
レース・オブ・NAスポーツ	50万Cr	B	NA車のみ	CR-X デルソル SiR	FF	市販カラー		46.825万Cr	168ps/8000rpm	15.8kgm/7500rpm	1595cc	1100kg	6.250	0.658
レース・オブ・ターボ・スポーツ	50万Cr	B	ターボ車のみ	ミラ TR-XX アヴァンツァート R	FF	市販カラー		27.85万Cr	64ps/6500rpm	10.0kgm/4000rpm	659cc	700kg	10.937	0.693
アウディTT・ツーリスト・トロフィー	50万Cr（100万Cr）	B	アウディTTのみ	TT 1.8Tクアトロ	4WD	Blue、Yellow、Greeen Metalic、Red Metalic		116.45万Cr	224ps/6000rpm	28.4kgm/2500rpm	1781cc	1395kg	6.227	0.489
レジェンド・オブ・シルバーアロー	100万Cr	B	ベンツのみ	SLK 230コンプレッサー	FR	市販カラー		138.275万Cr	195ps/5500rpm	28.4kgm/2500rpm	2295cc	1325kg	6.794	0.464
アルテッツァレース	10万Cr（100万Cr）	B	アルテッツァのみ	セリカ SS-Ⅱ	FF	カルセドニーブルーパール	上	49.25万Cr	188ps/7500rpm	18.2kgm/7000rpm	1795cc	1140kg	6.063	0.622
				セリカ SS-Ⅱ(ST202)	FF	市販カラー	右、下、左	3.4万Cr	183ps/7500rpm	19.3kgm/5000rpm	1998cc	1200kg	6.557	0.618
ヴィッツレース	20万Cr（50万Cr）	—	ヴィッツのみ	ヴィッツ RS 1.5	FF	イエロー、オレンジメタリック、シアン、ピンク		36.325万Cr	110ps/6000rpm	14.4kgm/4000rpm	1496cc	940kg	8.545	0.648
タイプ Rミーティング	50万Cr（100万Cr）	—	Type Rのみ	シビック SiR-Ⅱ(EG)	FF	カーニバルイエロー、キャプティバブルーパール、タヒチアングリーンパール、フロストホワイト		47.225万Cr	165ps/7500rpm	15.8kgm/7000rpm	1595cc	950kg	5.757	0.597
エボリューション・ミーティング	50万Cr	—	ランエボのみ	ランサー Evolution Ⅳ GSR	4WD	ダンデライオンイエロー		74.95万Cr	274ps/6500rpm	35.5kgm/3000rpm	1997cc	1350kg	4.927	0.379
ビートルカップ	50万Cr（100万Cr）	B	ビートルのみ	ニュー ビートル RSi	4WD	市販カラー		175万Cr	228ps/6000rpm	32.1kgm/3000rpm	3200cc	1156kg	5.070	0.359
グランツーリスモワールド・チャンピオンシップ	100万Cr（500万Cr）	A	—	ユーノス ロードスター	FR	エボリューションオレンジマイカ、サブリームブルーマイカ、ブレイズレッド	上	42.25万Cr	132ps/6500rpm	15.8kgm/4500rpm	1839cc	980kg	7.424	0.616
				セリカ GT-FOUR(ST205)	4WD	オレンジマイカメタリック	右	81.65万Cr	254ps/6000rpm	30.8kgm/4000rpm	1998cc	1380kg	5.433	0.446
				スカイライン GT-R Vスペック Ⅱ(R32)	4WD	アクティブレッド、シリカブレスメタリック、（青）	下	131.5万Cr	311ps/6800rpm	39.8kgm/4500rpm	2568cc	1500kg	4.823	0.375
				ランサー Evolution Ⅵ GSR	4WD	ダンデライオンイエロー	左	81.2万Cr	316ps/6500rpm	42.0kgm/3000rpm	1997cc	1360kg	4.303	0.323

※1位賞金の（　）内の金額は、シリーズ優勝賞金です。

アマチュアリーグ 稼ぎもマシンも安定期！サクッと全制覇を狙え!!

タイヤが摩耗するレースもいくつかあるが、その多くは5周。その程度なら、ミディアムタイヤを装着してノーピットで走りきったほうがいい。このリーグを代表するプレゼントカーは、GT・ワールド・チャンピオンシップのGT-ONEロードカー。このマシンがあれば楽勝だ。

▶タイヤのアイコンの色は、温度。オレンジ色が走れる限界。

PICK UP!

ディーラーにはないマジョーラカラー

見る角度によってボディカラーが違って見えるマジョーラカラー。このカラーリングは、ディーラーには売っていないレアカラーとして、プレゼントカーに設定されている。欧州選手権のR34（オーロラエフェクト）や、MRチャレンジのNSX（ボルダーオパールブルー）が代表格なのでオススメ。

◀見る角度によって、ブルーとグリーンが混在するカラーリング。こだわり派のための１台。

▶リプレイで見ると、色が鮮やか。精巧に作られたモデリングだからこそ映えるカラーリングなのだ。

カテゴリー	1位賞金	ライセンス	レギュレーション	プレゼントカー	スペック									
日本選手権	50万Cr (150万Cr)	A	—	FTO GP Version R	FF	ダンデライオンイエロー	上	54万Cr	198ps/7500rpm	20.2kgm/6000rpm	1998cc	1150kg	5.808	0.566
				RX-7 Type RZ	FR	サンバーストイエロー	右	99.95万Cr	294ps/6500rpm	33.4kgm/4500rpm	654×2cc	1270kg	4.319	0.379
				インプレッサ ワゴン WRX STi Version Ⅵ	4WD	WRブルーマイカ	下	72.975万Cr	287ps/6800rpm	36.2kgm/4500rpm	1994cc	1310kg	4.564	0.360
				ランサー Evolution Ⅳ GSR	4WD	ダンデライオンイエロー	左	74.95万Cr	274ps/6500rpm	35.5kgm/3000rpm	1997cc	1350kg	4.927	0.379
米国選手権	50万Cr (150万Cr)	A	—	RX-7 Type RS	FR	カメリアレッド、ゴールドメタリック	上	94.45万Cr	291ps/6500rpm	33.1kgm/4500rpm	654×2cc	1280kg	4.398	0.385
				カマロ Race Car	FR	(青／白)、(赤／白)、(黒／白)、(緑／白)	右	2500万Cr	601ps/7000rpm	68.8kgm/4500rpm	－cc	1160kg	1.930	0.168
				インプレッサ セダン WRX STi Version Ⅵ	4WD	プレミアムレッド	下	72.975万Cr	289ps/6800rpm	36.6kgm/4500rpm	1994cc	1270kg	4.394	0.346
				TT 1.8Tクアトロ	4WD	Blue、Yellow	左	116.45万Cr	224ps/6000rpm	28.4kgm/2500rpm	1781cc	1395kg	6.227	0.489
欧州選手権	50万Cr (150万Cr)	A	—	ヴェルティゴ レースカー	FR	(赤)	上	3000万Cr	424ps/8500rpm	44.8kgm/6000rpm	3600cc	803kg	1.893	0.178
				スカイライン GT-R V･スペック Ⅱ(R34)	4WD	オーロラエフェクト、ミッドナイトパープルパール	右	143.7万Cr	336ps/7500rpm	47.0kgm/4500rpm	2568cc	1560kg	4.642	0.331
				ミニクーパー 1.3i	FF	British Racing Green、Flame Red	下	42.075万Cr	62ps/6000rpm	9.4kgm/4000rpm	1271cc	720kg	11.612	0.757
				エリーゼ 190	MR	Champagne Gold Metalic、Lightning Blue、Nostalgic Red Metalic、Peridot Metalic	左	146.325万Cr	190ps/7000rpm	19.4kgm/5000rpm	1796cc	670kg	3.526	0.343
グランツーリスモ・ワールド・チャンピオンシップ	100万Cr (1000万Cr)	IB	—	C-WEST レッツォ シルビア JGTC	FR	(シルバー)	上	500万Cr	300ps/5900rpm	48.0kgm/4400rpm	2140cc	1150kg	3.833	0.239
				GT-ONE ロードカー(TS020)	MR	(赤)	右	5500万Cr	608ps／7500rpm	66.1kgm/6000rpm	3600cc	900kg	1.480	0.135
				ニッサン Z コンセプト	FR	ソニックオレンジ	下	7500万Cr	277ps/6000rpm	33.3kgm/4000rpm	3500cc	1320kg	4.765	0.395
				RX-8	FR	エボルヴパープルメタリック、ブラックマイカ	左	7500万Cr	284ps/8500rpm	24,7kgm/7500rpm	654×2cc	1200kg	4.225	0.483
ドイツ・ツーリングカー選手権	100万Cr (300万Cr)	IB	—	RUF 3400S	MR	Champagne Gold	上	191.85万Cr	310ps/7000rpm	36.5kgm/5000rpm	3387cc	1300kg	4.193	0.355
				アストラ ツーリングカー (Opel Team Phoenix)	FR	(白／黄)	右	2450万Cr	460ps/7500rpm	50.8kgm/5000rpm	3998cc	1000kg	2.173	0.196
				ニュー ビートル カップカー	FF	市販カラー	下	187.5万Cr	205ps/6000rpm	27.4kgm/4500rpm	2800cc	1170kg	5.707	0.425
				ルポ カップカー	FF	市販カラー	左	125万Cr	124ps/7000rpm	14.1kgm/5000rpm	1600cc	840kg	6.774	0.591
FFチャレンジ	50万Cr	A	FF車のみ	セリカ TRD スポーツ M	FF	スーパーホワイトⅡ、ブラック、ブルーマイカ		63.75万Cr	199ps/7500rpm	19.0kgm/6500rpm	1795cc	1140kg	5.728	0.596
FRチャレンジ	50万Cr	A	FR車のみ	スプリンター トレノ GT-APEX S.S. version	FR	ホワイト		1250万Cr	210ps/9500rpm	17.3kgm/7500rpm	－cc	825kg	3.928	0.474
MRチャレンジ	50万Cr	A	MR車のみ	NSX type S Zero	MR	ボルダーオパールブルー、(青紫)		246.425万Cr	289ps/7100rpm	32.0kgm/5500rpm	3179cc	1270kg	4.394	0.395
4WDチャレンジ	50万Cr	A	4WD車のみ	ランサー Evolution Ⅶ GSR	4WD	シャンパンゴールド		74.95万Cr	319ps/6500rpm	42.4kgm/3000rpm	1997cc	1400kg	4.388	0.329
スターズ&ストライプス	75万Cr	A	USA車のみ	スプーン S2000 Race Car	FR	(黄／青)		500万Cr	275ps/9000rpm	21.7kgm/9000rpm	－cc	1050kg	3.818	0.481
ボクサースピリット	100万Cr	A	水平対向エンジンのみ	レガシィ B4 ブリッツェン	4WD	カシミヤイエロー		75万Cr	280ps/6500rpm	34.5kgm/5000rpm	1994cc	1470kg	5.250	0.424
80'sスポーツカー・カップ	80万Cr	A	80年代車のみ	ニスモ スカイライン GT-R Sチューン (R32)	4WD	ガングレーメタリック、スパークシルバーメタリック、ブラックパールメタリック		250万Cr	409ps/7200rpm	43.8kgm/5200rpm	－cc	1500kg	3.667	0.341
レース・オブ・NAスポーツ	120万Cr	A	NA車のみ	RX-8	FR	市販カラー		750万Cr	284ps/8500rpm	24.7kgm/7500rpm	654×2cc	1200kg	4.225	0.483
レース オブ・ターボ スポーツ	120万Cr	A	ターボ車のみ	マインズ ランサー Evolution Ⅵ	4WD	スコーティアホワイト		300万Cr	400ps/7500rpm	40.3kgm/5000rpm	－cc	1210kg	3.024	0.299

カテゴリー	1位賞金	ライセンス	レギュレーション	プレゼントカー	スペック									
グランツーリスモオールスターズ	250万Cr (2000万Cr)	IB	—	マインズ スカイライン GT-R・N1 V・spec (R34)	4WD	ホワイト	上	500万Cr	600ps/7500rpm	59.8kgm/5500rpm	—cc	1340kg	2.233	0.223
				GT40	MR	(白)	右	1125万Cr	311ps/5900rpm	45.1kgm/4000rpm	4736cc	998kg	3.209	0.220
				ニスモ スカイライン GT-R Rチューン (R34)	4WD	アクティブレッド	下	250万Cr	458ps/7200rpm	48.3kgm/5200rpm	—cc	1560kg	3.406	0.322
				レイブリック NSX JGTC	MR	(紫)	左	3125万Cr	480ps/9200rpm	39.8kgm/7500rpm	3500cc	1150kg	2.395	0.288
全日本GT選手権	150万Cr (1500万Cr)	IB	—	ロックタイト ゼクセル GT-R JGTC	FR	(白/オレンジ)	上	3125万Cr	468ps/5500rpm	69.8kgm/4500rpm	2708cc	1100kg	2.350	0.157
				カルソニック スカイライン JGTC	FR	(青)	右	3125万Cr	468ps/5500rpm	69.8kgm/4500rpm	2708cc	1100kg	2.350	0.157
				ARTA NSX JGTC	MR	(オレンジ/白)	下	3125万Cr	480ps/9200rpm	39.8kgm/7500rpm	3500cc	1150kg	2.395	0.288
				デンソー サード スープラGT JGTC	FR	(白/赤)	左	3125万Cr	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1998cc	1100kg	2.340	0.169
ツーリスト・トロフィー	100万Cr (400万Cr)	A	アウディTTのみ	S4	4WD	市販カラー		99.325万Cr	264ps/5900rpm	40.6kgm/2000rpm	2671cc	1510kg	5.719	0.371
レース・オブ レッドエンブレム	300万Cr	IB	スカイラインのみ	ニスモ 400R	4WD	シルバーメタリック、スーパークリアレッド、ライトニングイエロー		300万Cr	400ps/6500rpm	47.6kgm/4500rpm	2771cc	1550kg	3.875	0.324
レジェンド オブ シルバーアロー	200万Cr	A	ベンツのみ	CLK ツーリングカー (D2 AMG Mercedes)	FR	(シルバー)		2450万Cr	449ps/7000rpm	50.6kgm/4500rpm	4000cc	1000kg	22.227	0.197
アルテッツァ・レース	100万Cr (300万Cr)	A	アルテッツァのみ	ヴィッツ RS 1.5	FF	イエロー、シアン、ピンク	上、右	36.325万Cr	110ps/6000rpm	14.4kgm/4000rpm	1496cc	940kg	8.545	0.648
				アルテッツァ LM レースカー	FR	(シルバー/青)、(シルバー/赤)、(シルバー/黄)	下	1875万Cr	605ps/8000rpm	62.4kgm/4000rpm	—cc	1150kg	1.900	0.184
				トムス X540 チェイサー	FR	シルバーメタリック、スーパーホワイトII、ダークブルーマイカ	左	162.5万Cr	319ps/6500rpm	41.8kgm/3000rpm	—cc	1490kg	4.670	0.355
タイプ・R ミーティング	100万Cr (200万Cr)	B	TypeRのみ	無限 S2000	FR	S2000市販カラー	上	162.5万Cr	246ps/8000rpm	22.0kgm/7500rpm	—cc	1240kg	5.040	0.561
				S2000	FR	アイランダーグリーンメタリック/イモラオレンジパール	右	84.5万Cr	246ps/8000rpm	22.0kgm/7500rpm	1997cc	1240kg	5.040	0.561
				NSX Type R	MR	フリントブラックメタリック	下	248.925万Cr	277ps/7000rpm	29.8kgm/5500rpm	2977cc	1230kg	4.440	0.411
				スプーン S2000	FR	S2000市販カラー	左	300万Cr	275ps/9000rpm	22.2kgm/8000rpm	—cc	1100kg	4.000	0.493
エボリューション・ミーティング	100万Cr	B	ランエボのみ	ランサー Evolution VI ラリーカー	4WD	(赤)		750万Cr	305ps/6000rpm	51.8kgm/3500rpm	1997cc	1230cc	4.032	0.236

NOT FOR SALE AT CAR DEALER!

ぜひともGETしたい オススメプレゼントカー

ここでは、ディーラーのリストにもないプレゼントカーを紹介。いずれのマシンもポテンシャルが高く、ゲットしておけばその後も有効に使えるものばかりをピックアップしてみた。なかには全ユーザー憧れのマシンもあるが、コレはもう別格。『GT3』がイージーモードになってしまうほどで、前作のエスクード級といえるだろう。

フォーミュラカー (全6車種)

5月2日の「ニュースステーション」(TV朝日系)でチラリと映像が流れ、ゲーム誌よりも早く全国公開されてしまったフォーミュラカー。これについては詳しくはいえないが、全6車種で、それぞれカラーリングも複数ある。ル・マンカーさえも周回遅れにしてしまうほどのすさまじい性能を誇り、まさに一家に一台。

入手レース 国際A級ライセンス以上の資格で出場できるレース

▲全6車種は、それぞれモデルとなるマシンがあるようで、わかる人にはわかる。

カマロ Race Car

USA車限定の「スターズ&ストライプス」や、FR車限定の「FRチャレンジ」をラクに勝ちたい人向け。すでにレーシングチューンが施されているので、アメ車特有のクセがあまりなく、非常に走りやすい。ただしNAチューンのステージ2で1000psを超えると制御が難しいので、ステージ1でとどめたほうがいい。

入手レース アマチュアリーグ 米国選手権

▲「スターズ&ストライプス」なら、ムリにNAチューンしなくても十分勝てる。

GT-ONE ロードカー(TS020)

プロフェッショナルリーグに向けて、ゲットしていると便利な一台。ル・マンカーのベースモデルなので、総合的なポテンシャルが高く、頼りになる。チューンしても、パーツをはずしてノーマル状態に戻せば、ノーマル車限定レースにもエントリーでき、もはや敵なし。ノーマル車限定レースでは、最もオススメかも。

入手レース アマチュアリーグ GT・ワールド・チャンピオンシップ

▲ただでさえ速いTS020だが、ノーマル状態に戻せる汎用性の高さが最大の魅力。

スプリンタートレノ GT-APEX S.S.version

「頭文字D」の作者・しげの秀一氏が所有する愛車。乗ってみれば、これがあの最初に購入したハチロクと同じマシンなのか!? と思ってしまうはず。NAチューン、ターボキットともにステージ3まで可能だが、やはりここはNAチューンにこだわってみたいところ。やっぱりハチロクって楽しい、と実感できる。

入手レース アマチュアリーグ FRチャレンジ

▲ダートタイヤをはかせて、ラリーイベントに挑戦。ランエボに勝つハチロクってステキ。

プロフェッショナルリーグ 限定レースの難易度はさすがにS級!?

今回は国際B級ライセンスまでということで、紹介できるカテゴリーは限られているが、イタリアン・アバンギャルドとヴィッツ・レースが難関。イタリアン・アバンギャルドは、ゾンタC12Sがオススメとはいえ、挙動に難がある。テールを流しながらコーナリングしよう。

▶ローマ・サーキット・IIの敵車はノーピット。こちらも入らないようにしよう。

PICK UP! ヴィッツレースはプレゼントカーで!

このクラスのクルマは、数馬力の差が勝負にひびくので、最初からピーク時の出力になっているプレゼントカーで挑戦したほうがいい。ビギナーリーグでゲットしたヴィッツを惜しみなく投入しよう。当然、ほぼフルチューンでオイル交換も必須。タイヤはスーパーハードにしてノーピットで走ろう。

◀スタート直後のダンゴ状態でミスるとキツイ。P.58の方法で、できるだけいいポジションを取るようにしよう。

▶敵車は一斉にピット・インしてくれる。そのスキにノーピットで引き離せば、比較的ラクに勝てるだろう。

カテゴリー	1位賞金	ライセンス	レギュレーション	プレゼントカー	駆動	カラー	売値	最大出力	最大トルク	排気量	車重	PWR	TWR
スパイダー&ロードスター	100万Cr	IB	オープンカーのみ	コブラ	FR	市販カラー	1250万Cr	491ps/6500rpm	66.2kgm/3500rpm	6997cc	1068kg	2.175	0.161
ボクサー・スピリット	150万Cr	IB	水平対向エンジンのみ	RUF RGT	RR	市販カラー	400万Cr	384ps/7500rpm	38.1kgm/5000rpm	3600cc	1330kg	3.463	0.348
レース オブ・NAスポーツ	200万Cr	IB	NA車のみ	ゾンタ C12S	MR	市販カラー	881 1万Cr	551ps/5500rpm	76.3kgm/4000rpm	7010cc	1250kg	2.268	0.163
レース・オブ・ターボ・スポーツ	300万Cr	IB	ターボ車のみ	RUF CTR2	4WD	市販カラー	955万Cr	521ps/6000rpm	69.7kgm/5000rpm	3600cc	1380kg	2.648	0.197
イタリアン・アバンギャルド	300万Cr	IB	ITA車のみ	ゾンタ レースカー	MR	(黒)	3750万Cr	660ps/6600rpm	76.3kgm/5000rpm	ーcc	1150kg	1.742	0.150
ヴィッツ・レース	75万Cr (300万Cr)	IB	ヴィッツのみ	ヴィッツ RS 1.5	FF	オレンジメタリック 上	36.325万Cr	110ps/6000rpm	14.4kgm/4000rpm	1496cc	940kg	8.545	0.648
				アルテッツァ LM レースカー	FR	(シルバー/赤)、(シルバー/青)、(シルバー/黄) 右	1875万Cr	605ps/8000rpm	62.4kgm/4000rpm	ーcc	1150kg	1.900	0.184
				カストロール・トムス・スープラ JGTC	FR	(白/赤/緑) 下	3125万Cr	470ps/6000rpm	64.8kgm/4500rpm	1998cc	1100kg	2.340	0.169
				スープラ RZ	FR	ペリドットパールマイカ 左	112万Cr	330ps/5500rpm	54.2kgm/3500rpm	2997cc	1510kg	4.575	0.278
エリーゼ・トロフィー	150万Cr (600万Cr)	IB	エリーゼのみ	エリーゼ 190	MR	Champagne Gold Metalic、Light Blue、Nostalgic Red、Peridot Metalic	146.325万Cr	190ps/7000rpm	19.4kgm/5000rpm	1796cc	670kg	3.526	0.343
クリオ・トロフィー	150万Cr (500万Cr)	IB	クリオスポーツのみ	ニュー ビートル カップカー	FF	市販カラー	187.5万Cr	205ps/6000rpm	27.4kgm/4500rpm	2800cc	1170kg	5.707	0.425
タスカン チャレンジ	500万Cr (450万Cr)	IB	スピード6のみ	グリフィス 500	FR	Blue Metalic、French Blue、Red Metalic、Silver Metalic 上、右、左	156.025万Cr	345ps/5500rpm	48.3kgm/4000rpm	4988cc	1060kg	3.072	0.219
				スピード 12	FR	市販カラー 下	2000万Cr	809ps/7500rpm	89.4kgm/5500rpm	7730cc	1020kg	1.260	0.113

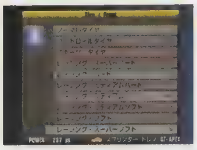
ラリーイベント 難易度は低め? サクッとクリアしてあのモンスターをゲット!!

『GT 3』のダートは、グリップの食いつきがよく、非常に走りやすくなっている。また、ライバルとなる敵車もそれほど速くないので、意外と簡単なカテゴリーといえる。エントリーは、ダートタイヤが装着できればラリーカーでなくてもいいので、市販車をフルチューンしてマシンパワーで振り切るということも可能。ラリーライセンスが必要だが、ブロンズでも合格した人なら問題ないはず。

知っておきたい基礎知識

ウェットコースはスーパーソフトタイヤで!

ウェットコースには、最もグリップ力の高いスーパーソフトタイヤで挑戦しよう。あまり出力を上げすぎると、パワーがアダになるのでホドホドに。



◀レースを始める前に、パーツ交換でタイヤの確認をしよう。

賞金はレースで固定

ラリーイベントの各カテゴリーは、周回数の異なる3レースで構成されている。賞金は、下表のように最も周回数が多い右側のレースが高額となっている。

レース	賞金
左	500,000Cr
中	1,000,000Cr
右	2,000,000Cr

ラリーイベント全制覇プレゼントカー

エスクード Pikes Peak Version

売値	25,000,000Cr
最大出力	987ps/8000rpm
最大トルク	94.8kgm/6500rpm
排気量	2493cc
車重	800kg
PWR	0.81
TWR	0.084

タービンキット/ステージ4を積めば、1800psオーバー。コーナリングが難しくなるが、軽く400km/hを超える最高速は向かうところ敵なし。

カテゴリー	路面	プレゼントカー	売値	最大出力	最大トルク	排気量	車重	PWR	TWR
ラリー チャレンジ	ダート	セリカ ラリーカー	750万Cr	303ps/4800rpm	50.8kgm/4000rpm	1998cc	1200kg	3.960	0.235
タヒチ メイズ	ダート	エスコート ラリーカー	875万Cr	304ps/5400rpm	49.8kgm/4000rpm	1993cc	1230kg	4.026	0.246
スモーキー・マウンテン・ラリー	ダート	フォーカス ラリーカー	875万Cr	304ps/6500rpm	52.8kgm/4000rpm	1998cc	1230kg	4.046	0.232
ラリー・オブ アルプス	ダート	206 ラリーカー	875万Cr	305ps/5500rpm	54.4kgm/3500rpm	1998cc	1230kg	4.032	0.225
ラリー・チャレンジ・II	ダート	カローラ ラリーカー	750万Cr	304ps/5500rpm	51.8kgm/4000rpm	1972cc	1230kg	4.046	0.236
タヒチ メイズ II	ダート	インプレッサ ラリーカー	750万Cr	304ps/5500rpm	47.8kgm/4000rpm	1994cc	1230kg	4.046	0.256
スモーキー マウンテン・ラリーII	ダート	ランサー Evolution VI ラリーカー	750万Cr	305ps/6000rpm	51.8kgm/3500rpm	1997cc	1230kg	4.032	0.236
ラリー・オブ・アルプス・II	ダート	ランサー Evolution VII ラリーカー プロトタイプ	875万Cr	305ps/6000rpm	51.8kgm/3500rpm	ーcc	1230kg	4.032	0.236
スーパー・スペシャル ルート5	ウェット	クサーラ ラリーカー	875万Cr	299ps/8500rpm	25.3kgm/7000rpm	1998cc	960kg	3.210	0.377
スーパー・スペシャル・ルート5 II	ウェット	インプレッサ ラリーカー Proto Type	875万Cr	305ps/6500rpm	47.8kgm/4500rpm	ーcc	1230kg	4.032	0.256

GT3 Topic 「PlayStation 2 GT3 Racing Pack」が発売:SCEが、PS 2本体に『GT 3』を同梱した「PlayStation 2 GT3 Racing Pack」を6月8日に発売することを発表した。価格は¥39,800(税別)で、デュアルショック2、AVケーブル、電源コードなどの一式は従来どおりセットとなっている。ただし、『GT 3』に同梱されている「別冊リファレンス・ガイド」は同梱されないとのこと。パッケージは、『GT 3』のパッケージと同じ赤を基調としたデザインになるようだ。

PS

スーパーロボット大戦α外伝

ついに難易度「難」（ハード）攻略も最終回。序盤から終盤まで一気に大攻略!!

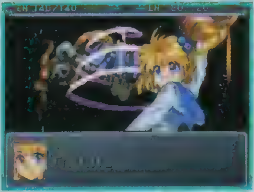
発売中 S RPG	▶¥6,980（※） ▶バンプレスト
	▶MC（3ブロック）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ボクは、ライター以外にも副業をやっているわけで。それで、その職場の同僚なんですけど、どういうわけか『スパロボ』ファンばかりなわけで。それで、その仕事で、毎週静岡まで行ってるわけで。で、その新幹線の中でも『スパロボ』話が盛り上っていたり。最近はもっぱら『α外伝』の話なわけで。1日に何マップ解いた、とか聞くわけで。難易度ハード攻略をしている自分としてー言言いたい！　俺にもイージーをやらせてくれ〜！　（うま）

熟練度攻略第3弾!! 43話までの熟練度別攻略 隠しユニット&パーツを徹底攻略

ストーリーもいよいよ佳境に入り、普通に戦うだけでも苦戦を強いられてきているのではないだろうか？　そこで、今回も難易度「難」（ハード）でのプレイをメインに攻略していく。またついに隠しユニット&パイロットと、強化パーツの存在が明らかになったので、あわせて紹介する！



◀荒廃した未来の地球を守り切ることができるか？

シナリオ攻略編

攻略3回目の今回もおさらいを含め第1話〜43話までの、全65シナリオの難易度ハードの攻略をお届けする。もちろん（？）攻略班がいかにゲームを進めたかのワンポイントも掲載！

新西暦編ルート表

- シナリオ1 戦火、再び
- シナリオ2 あえて汚名を
- シナリオ3 勝利へのVサイン
- リーンホース隊
  - シナリオ4 13番目の星座
  - シナリオ5 月のゆりかご
  - シナリオ6 情け無用のJ9
- アーガマ隊
  - シナリオ7 正義は我にあり
  - シナリオ8 鎖を解き放て
  - シナリオ9 お呼びとあらば即参上
- シナリオ10 終らない円舞曲
- シナリオ11 ヌビアは笑う
- シナリオ12 愚者の祭典

登場ユニット一覧

シナリオNo	ユニット名
1	ドラゴン号(竜馬)、ポセイドン号(弁慶)、ゲッター1(武蔵)、Zガンダム(カミーユ)、ホワイトアーク(マーベット)、Vダッシュガンダム(ウッソ)
2	ライガー号(隼人)、ダイターン3(万丈)、ZZガンダム(ジュドー)、キュベレイMk-II(プル)、ガンダムサンドロックカスタム(カトル)
3	アーガマ(ヘンケン)、リーンホースJr(ゴメス)、ガンダムMk-II(ルー)、Gディフェンサー(フォウ)、ライディーン(洸)、トーラス(ノイン)、コン バトラーV(コンVチーム)
4	トールギスIII(ゼクス)
5	メタス(ファ)、ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)、ガンダムデスサイズヘルカスタム(デュオ)、ガンダムヘビーアームズカスタム(トロワ)
6	ブライガー(J9)、百式(クワトロ)、ガンダムMk-II(エマ) ■クリア後(ブライト)νガンダム(アムロ)、ジェガン(カツ) 別ルート合流
7	ボスボロット(ボス)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン)、ダンクーガ(獣戦機隊)、ボルテスV(ボルテスチーム)、ジャオーム(マサキ)
8	ジム カスタム(コウ)、ジム カスタム(モンシア)、リ ガズイ(バニング)、マジンガーZ、ダイアナンA(さやか)、ブルーガー(マリ)、ブルーガー(神宮寺)、VF-1S(輝)、VF-1S(フォッカー)、VF-1J(マックス)、VF-1J(ミリア)、VF-1A(柿崎)、グランヴェル(ヤンロン)、ヴァルシオーネR(リューネ)
9	ブライガー(J9)、百式(クワトロ)、ガンダムMk-II(エマ)、ホワイトアーク(ブライト)νガンダム(アムロ)、 ■クリア後 ジェガン(カツ) 別ルート合流
10	アルトロンガンダムカスタム(五飛)
11	ガッデス(テュッティ)、ザムジード(ミオ)、ディアブロ(プレシア)、ノルス レイ(セニア)、R-GUNパワード(ヴィレッタ)、難易度によりユニット変化(リュウセイ)
12	YF-19(イサム)、YF-21(ガルド)

未来編ルート表

- シナリオ13 遥かなる時の彼方
- シナリオ14 なんで掟を破るのさ
- シナリオ15 謎また謎のイノセント
- シナリオ16 罪なき者の聖域
- フォートセバーンに直行しない
  - シナリオ17 招かれざる客
  - シナリオ18 ディアナ降臨
  - シナリオ19 ローラ＝ローラ
  - シナリオ20 白い悪魔
- フォートセバーンに直行する
  - シナリオ21 月は出ているか
  - シナリオ22 あなたに力を…
  - シナリオ23 ガンダム、売るよ
  - シナリオ24 月の民
- ビシニティに残る
  - シナリオ25 機械の獣たち
  - シナリオ26 百年の恋
  - シナリオ27 黒歴史の遺産
- フォートセバーンへ行く
  - シナリオ28 僕がニュータイプだ
  - シナリオ29 共鳴する力
  - シナリオ30 過去からの侵略
- シナリオ31へ

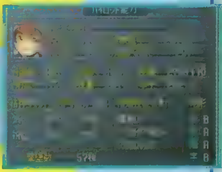
登場ユニット一覧

シナリオNo	ユニット名
13	ザブングル(ジロン)、ギャロップ(ブルメ)、ギャロップ(ダイク)、アイアン ギアー(コトセット)、ザブングル(エルチ)、グレートマジンガー(鉄也)、ビューナスA(ジュン) ■クリア後 ボスボロット(ボス)、ギャロップ(ファットマン)
15	ボルテスV (ボルテスチーム)
17	∀ガンダム(ロラン)、ジム カスタム(モンシア)、ガンダム試作1号機Fb(コウ)、ジム キャノンII(キース)、ライディーン(洸)、ブルーガー(マリ)
18	カプル(ソシエ)、カプル(メシェー)
19	※レイコ(ディアナ)、※スモー(ハリー) ※このマップのみ
20	ボルジャーノン (ギャバン)、ボルジャーノン (ジョゼフ) マップ前半でシナリオ15までの仲間合流 マップ後半で別ルートと合流
21	Zガンダム (カミーユ)、ガンダムMk-II(フォウ)、Gディフェンサー (ルー)、コン バトラーV (コンVチーム)、ガンダムサンドロックカスタム(カトル)、ガンダムエックス (ガロード)、ガンダムレオパルド (ロアビィ)、ガンダムエアマスター (ウイッツ)、フリーデン (フリーデンクルー)
23	Vダッシュガンダム(ウッソ)、ZZガンダム(ジュドー)、キュベレイMk-II(プル)、ホワイトアーク(マーベット)
24	ガンダム試作1号機Fb (コウ)、ジム キャノンII(キース)、ジム カスタム (モンシア)、ライディーン (洸)、ブルーガー (マリ)、∀ガンダム (ロラン)、カプル (ソシエ)、カプル (メシェー)、ボルジャーノン (ギャバン)、ボルジャーノン (ジョゼフ)
25	νガンダム(アムロ)、百式改(クワトロ)、アーガマ(ブライト)、ジム カスタム(エマ)、トールギスIII(ゼクス)、トーラス(ノイン)、メタス(ファ)、ジェガン(カツ)、ガンダム試作3号機(バニング)、ブルーガー(神宮寺)、ゲッタードラゴン(ゲッターチーム)、マジンガーZ(甲児)
27	※スモー(ハリー)※このマップのみ ■クリア後別ルートと合流
29	ウイングガンダムゼロカスタム(ヒイロ)、ガンダムデスサイズヘルカスタム(デュオ)
30	ガンダムヘビーアームズ(トロワ)、アルトロンガンダムカスタム(五飛)、サイバスター(マサキ)、ザムジード(ミオ)、ディアブロ(プレシア) ノルス レイ(セニア) 別ルートのキャラ、合流

突撃コラム ここまで育ったワタシのソシエ!

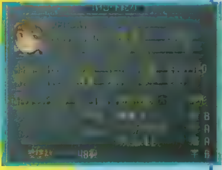
編集部のアイドル、ソシエお嬢様！　終盤にきて彼女がどこまで育ったのか？　編集部の汗と涙の結晶を、今ここに公開していくぞ！

編集A ➡ ガンダム試作3号機



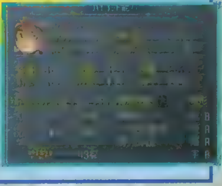
▶できるだけHPの多いユニットで安全に戦った。

ライターB ➡ V2アサルトバスターガンダム



▶オールドタイプが乗れる最高のユニットで参戦。

ライターC ➡ ガンダム試作3号機



▶「激励」用員として活躍。あとは「援護防御」。

Ⓒ葦プロⒸ国際映画社Ⓒ創通エージェンシー・サンライズⒸ創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビⒸダイナミック企画Ⓒ東映Ⓒ東北新社Ⓒビックウエスト
ⒸBANPRESTO　2001（※）限定版：¥9,800

シナリオ27orシナリオ30から

- シナリオ31 地上をこの手に
- シナリオ32 謎のランドシップ
- シナリオ33 Loreleiの海
- シナリオ34 大地の守護神
- シナリオ35 もう逢えない気がして

熟練度14以下
- シナリオ36 破れかぶれのラグ
- シナリオ37 捨て身と捨て身の大戦闘
- シナリオ38 暗黒大将軍の挑戦
- シナリオ39 女の心をあやつれば

熟練度15以上
- シナリオ40 果てしなき大空に誓う
- シナリオ41 ホーラの意地
- シナリオ42 イノセントの黒歴史
- シナリオ43 女いろいろ万華鏡

- シナリオ44 イノセントを統べる者
- シナリオ45 天地を灼く剣

月へ向かう
- シナリオ46 飛べ、宇宙へ
- シナリオ47 ターンX起動
- シナリオ48 時を超えた対決
- シナリオ49 私はD.O.M.E.…黒歴史を封印する者
- シナリオ50 奪われた真・ゲッターロボ

×ポイントへ向かう
- シナリオ51 姿なき恐竜空爆隊
- シナリオ52 エルチ目覚めよ
- シナリオ53 この星は僕らのものだ
- シナリオ54 戦闘神降臨
- シナリオ55 真・ゲッターロボ対マジンカイザー

- シナリオ56 僕らが求めた戦争だ
- シナリオ57 月光蝶
- シナリオ58 決戦！Xポイント
- シナリオ59 ABAYO

熟練度11以下
- シナリオ60 恐竜帝国の滅びる日
- シナリオ61 歪んだ未来
- ？

熟練度12以上
- シナリオ62 黒歴史の終焉

熟練度32以下
- シナリオ63 地球の後継者
- ？

熟練度33以上
- シナリオ64 竜が滅ぶ日
- シナリオ65 人類死すべし
- ？

登場ユニット一覧

シナリオNo.	ユニット名
32	ダンクーガ（獣戦機隊）、ブラックウイング（アラン）、ダイターン3（万丈）
33	VF-1S（フォッカー）、VF-1S（輝）、VF-1J（マックス）、VF-1J（ミリア）、VF-1A（柿崎）、YF-19（イサム）、YF-21（ガルド）、Gファルコン（パーラ）
34	ガッデス（テュッティ）、グランヴェール（ヤンロン）
36	ヴァルシオーネR（リューネ）、ダッガー（ビリン&マリア）※このマップのみダッガーは2人乗り
38	スモー（ハリー）
40	スモー（ハリー）※クリア後入手
42	ヴァルシオーネR（リューネ）、ダッガー（ビリン&マリア）カプリコ（トロン）※このマップのみダッガーは2人乗り
44	キュベレイorキュベレイMk-II（プルツー）
46	ジェニス（エニル）
47	ベルディゴ（カリス）
51	R-GUNパワード（ヴィレッタ）R-1改（リュウセイ）
52	ジェニス（エニル）、ベルディゴ（カリス）
56	カプル（コレン）
57	ソレイユ（ディアナ&ミラン）

オススメルートはこれだ！

プレイヤーがルートを選択できるのは全部で4カ所。そこでここでは、それらの分岐を選択する際のポイントを紹介していく。分岐によっては、入手できないユニットやパイロットもいるので、選択は慎重に。

▲とくにティファをサブパイロットにするためには、分岐に注意しよう。

シナリオ3の分岐

ここでの分岐はストーリーには影響しないので、登場する味方ユニットの種類によって決定しよう。なお、リーンホース隊ならばリアル系ユニットが、アーガマ隊ならばスーパー系のユニットが多く登場するのだ。

シナリオ20、24の分岐

ここの分岐も隠しユニットの入手に影響してくる。ガンダムエックスをパワーアップさせたいならば、迷わずフォートセバーンへ向かおう。ここでもしっかりとティファポイントを稼いでおくといいぞ。

シナリオ16の分岐

ここでの分岐は、選択によってストーリーが微妙に変化する。「フォートセバーンに直行する」を選ぶと「ガンダムX」、「直行しない」を選ぶと「∀ガンダム」がもとになったストーリーが展開。好きなほうを選ぼう。

シナリオ45の分岐

月へ向かうことで、ガンダムエックス（ダブルエックス）をパワーアップできる。また、コレンを仲間にする条件も整えることができる。Xポイントへ向かうと、エルチ（パイロット）とブラッカリィが入手可能。

65シナリオの熟練度条件公開

熟練度の入手条件を一覧にまとめて紹介していく。熟練度は、1シナリオにつき1ポイントのみ増加し、減少することはない。また、1つのシナリオに2つ以上の入手条件が書かれている場合は、どちらか1種類しか入手できないので注意。

▶あらかじめ狙っていないと入手は難しいぞ。

◀なるべく難易度の低い入手方法でいこう。

シナリオNo.	熟練度条件
1	選択の分岐にかかわらず、敵の全滅
2	敵を全滅
3	ロザミアを撃墜
4	アドラステアを撤退させる
5	アドラステアを撃墜
6	1度も戦闘しないで、基地に到達する
7	ジャマイカンを撃墜
8	バスクを撃墜
9	4ターン以内に最初の勝利条件を満たす
10	4ターン以内に敵を全滅
11	ゴーゴンを撃墜
12	戦闘マップ1で敵を全滅（ガルドの撃墜を問わず）
13	4ターン以内にホーラを撃墜
14	3ターン以内に初期配置の敵を全滅
15	ビックマンを撃墜
16	2ターン以内にティンプを撃墜
17	4ターン以内にポゥを撃墜
18	5ターン以内に敵を全滅
19	6PP以内に敵を全滅
20	戦闘マップ1でソシエがコンテナを取る
21	4PP以内に初期勝利条件を満たす
22	3PP以内に初期配置の敵を全滅
23	ホーラを撃墜
24	4ターン以内に敵を全滅
25	4ターン以内に勝利条件を満たす
26	ポゥを撃墜
27	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
28	7PP以内に敵を全滅
29	カリスを撃墜
30	ガンダム試作2号機の離脱を阻止
31	バットを撃墜
32	ティンプが逃げ始めて3ターン以内に撃墜
33	ダブルエックス登場後、3ターン以内に敵を全滅

シナリオNo.	熟練度条件
34	戦闘マップ1で、6ターン以内にダンテを撃墜
35	2度目の増援から3ターン以内に敵を全滅
36	コンテナをすべて獲得
37	3ターン以内にカラス以外の敵を全滅
38	戦闘マップ1で敵を全滅／戦闘マップ2で暗黒大将軍の撃墜
39	ティンプを撃墜
40	戦闘マップ2でダンテを撃墜
41	3ターン以内に勝利条件を満たす
42	5ターン以内にカラスを撃墜
43	エルチが撤退する前に、ほかの敵を全滅
44	①昼　敵を全滅／夜　6ターン以内に勝利条件を満たす②　敵を全滅
45	オルバのHPを10%以下にする
46	6ターン以内に敵を全滅
47	ターンXのHPを70%以下にする
48	ターンXのHPを60%以下にするか、カーメンを撃墜
49	5ターン以内に勝利条件を満たす
50	バット以外の敵を全滅させてから、勝利条件を満たす
51	6PP以内に敵を全滅
52	勝利条件を満たす前に敵を全滅
53	スリサズを撃墜
54	①カーメンを撃墜②ターンXのHPを50%以下にする
55	①ゴーゴンを撃墜②真・ゲッター以外を全滅させクリア
56	シャギアとオルバを同時に撃墜
57	9ターン以内にカテジナ以外の敵を全滅
58	核ミサイルが出現から2ターン以内にすべて消す
59	カーメン出現後、2ターン以内に勝利条件を満たす
60	敵を全滅
61	9ターン以内に勝利条件を満たす
62	シャギアとオルバを同時に撃墜
63	ベルゲルミルをすべて撃墜したあとに、スレードゲルミルを撃墜
64	ゴールを倒した際、他の敵を全滅させている
65	①スレードゲルミルを撃墜②アウルゲルミルを撃墜

PP=プレイヤーフェイズ、EP=エネミーフェイズ

お約束のはみだし対談 1

A：それでは皆の者、集まるがよい。B：うちらを唐突に集めるってことは…。C：やはり…。A：そう、君たちの予想は当たってるぞ。お約束の座談会を始めるぞ！　B&C：えぇ〜〜!?　C：何も攻略3回目にやらなくても〜。A：やるったらやるの。決定事項。

後半までの65シナリオをハード攻略

ここからは、前回同様に、ラスト目前の43話、65シナリオを、完全攻略していくぞ。攻略の基本は、難易度「難」（ハード）を元に行っていく。ただし、入手アイテムは、シナリオによって、難易度ごとに入手できるアイテムが変わってくる場合がある。そこで、入手アイテムに関してのみ、すべての難易度に対応したものを掲載したぞ。もちろん、攻略に関しても、難易度別にその違いを表したワンポイント解説を用意した。同じマップでも、熟練度が異なると、どれだけ変わってくるかがわかりやすくなっている。また、各シナリオの攻略を担当したライターたちの感想をつづった一言コラム、「今日のひとこと」は、今回も掲載。攻略班のメンバーが、どのように敵と戦ってきたか、激闘の記録がわかるぞ。

表の見方

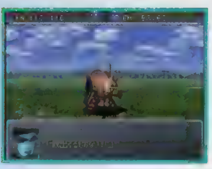
○PPは○ターン目のプレイヤーフェイズを表します。○EPは、○ターン目の敵フェイズを表します。○○撃墜／全滅は、○○撃墜または敵を全滅させたターンを表します。難易度によって敵の出現位置・数、ボスキャラの撤退するHPの％、味方の登場時のユニット、月の出現、マウンテンサイクルの強化パーツなどが変化。アイテムの略称は、欄外を参照のこと。

シナリオ1 戦火、再び

提案を無視して、敵を全滅させよう

熟練度条件：選択の分岐にかかわらず敵を全滅

たった3機のユニットで戦うことになるが、地形に森が多いため、敵の進軍スピードは遅い。それにひきかえ、こちらは飛行可能ユニットなので、先手を打てるぞ。研究所の防衛に関する選択では、「支部へ向かう」を選択すると、7PPに味方の増援が現われる。「防衛する」を選択すると、2EPと3EPもしくは、敵の全滅で敵の増援が現われる。しかし、2度目の敵の増援出現後のPPで味方の増援も現われる。経験値や資金を稼ぐためにも、ここでは「防衛する」を選択しよう。味方の増援が出現したら、カミーユを研究所の上に待機させて、残りの増援キャラで右側の敵を攻撃。その他の敵は竜馬たちに任せれば簡単に敵を全滅させることができる。



▲敵はマラサイがメインなので、ゲットマシンでも十分に戦えるハズだ。

●入手アイテム

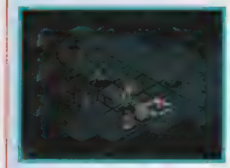
アイテム	条件
マグネットC	ジェリドを撃墜
P タンク	カクリコンを撃墜
資金20000	敵を全滅させずにクリア

シナリオ2 あえて汚名を

増援位置を先読みし、アイテムを回収

熟練度条件：敵を全滅

初期配置の敵を全滅させることで、マップ右側に敵の増援が現われる。しかも、敵の増援が出現して、3ターン後のPPを迎えるとシナリオクリアとなってしまう。そこで、あらかじめマップ右側のコンテナ付近に味方を待機。マップ下側のコンテナはライガー号で回収。このとき、敵を反撃で倒さないように。初期配置の敵が味方に迫るまでじっと待ち、敵が近づいてきたら、ZZで敵を破壊して、MAP兵器が発射できるように準備しておこう。このときに、カトルとプルの2人が「援護」を持っているので、彼らの「援護」を使って気力上げをしよう。敵の増援にはかつての仲間、エマとクワトロがいるが、ここでは仲間にならないので遠慮なく倒そう。



▲敵の増援に備えて、だいたいこのあたりに味方を配置しておくとイイぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
C アーマー	ヤザンを撃墜
D センサー	コンテナ（16 12）
リペアキット	コンテナ（13 22）

シナリオ3 勝利へのVサイン

敵からのダメージを極力抑えて戦おう

熟練度条件：ロザミアを撃墜

いきなりバトルマシンのみで始まる。さすがにバトルマシンでは勝ち目がないので、マップ右端に移動し、バトルマリンが登場するまで待とう。3PPにバトルマリンが登場し、コン・バトラーVに強制合体する。すると、敵増援も現われる。4PPにライディーンが登場するが、敵の数のほうが圧倒的に多いので、南原コネクションの上に味方を移動し、少しでも回避率を上げて、敵の攻撃を回避することで、ダメージを抑えよう。5PPに敵の増援と強制戦闘が起こり、6PPに味方の増援がある。ここから積極的に攻撃しよう。もしくは、水中に潜ることで、ビームライフルによるダメージを軽減して戦ってもいい。

▲回避率がやや高いライディーンで敵をひきつけよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
ブースター	ロザミアを撃墜
防塵装置	コンテナ（30 16）
C アーマー	コンテナ（27 4）
資金40000	クリア時、熟練度0
ブースター	クリア時、熟練度0

シナリオ4 13番目の星座

味方の攻撃を1点に集中しよう

熟練度条件：アドラステアを撤退させる

1EPでいきなり敵の増援が現われ、さらに2EPでも敵の増援が現われる。それと同時に、勝利条件が「敵の全滅」に変更されるぞ。しかし、アドラステアのHPを45%以下にすると、すべての敵が撤退するので、まともに戦う必要はない。むしろ、アドラステアは、マップ上端に到達すると撤退してしまう。3PPに味方の増援があるが、彼らを含めても、アドラステアを囲んで移動を妨害するのは難しい。そこで、熟練度を上げるためには、アドラステアにのみ攻撃を絞ろう。その他の敵は、ゼクスに集中させ、反撃で倒していこう。5EPまでにアドラステアのHPを45%以下にできなかった場合、6PPに味方の増援が現われるので、彼らで資金を稼ごう。

▲リーオーでの戦闘はキツい。毎ターン、「集中」を使うことを忘れないように。

●入手アイテム

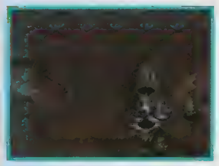
アイテム	条件
マグネットC	五飛を撃墜
リペアキット	コンテナ（13 8）
D センサー	コンテナ（27 20）

シナリオ5 月のゆりかご

敵の移動距離を見切り、的確に移動せよ

熟練度条件：アドラステアを撃墜

マップ中央部のマイクロウェーブ送信施設に敵が侵入すると敗北になってしまう。しかし、飛行ユニット以外は地形の関係で、施設付近では素早く移動できない。まずは、画面下から来る敵に戦力を集中しよう。3EPまでにアドラステアを撃墜しないと、4PPに味方の増援が現われる。マップ右側からの敵には、彼らを向かわせれば充分だ。また、味方の増援と同時にマップ左側に敵の増援も現われるので、それを見越して、マップ左側に味方ユニットを配置しておこう。やはり、このときは飛行可能なユニットを向かわせないと、敵に施設に侵入されやすいので注意。なお、アドラステアはHPが20%以下になると撤退する。



▲敵の増援部隊に備え、ヒイロをマップ左側に待機。

●入手アイテム

アイテム	条件
H アーマー	アドラステアを撃墜
D センサー	五飛を撃墜
ソーラーパネル	コンテナ（8 9）
資金30000	クリア時、熟練度1以下
P タンク	クリア時、熟練度1以下

ハード

ライターB/C そろそろ熟練度上げるの、やめません？ 33も超えたんだし。だ、ダメですか？ やっぱ…。

- シナリオ1：イージーを目指している人は、敵を全滅させないほうがいいらしい。ザメルの射程の長さに気を付けながら、味方の増援でラクにクリア。
- シナリオ2：敵の出現位置さえわかっていれば、敵の全滅は造作もない。自軍の撤退を回避できて、経験値と資金が稼げて、ちょっとおいしいかも。
- シナリオ3：イージーに比べて、敵の数が多いです。敵の攻撃をうまくさばかないと、簡単に撃墜されてしまいます。少しイージーがうらやましいです。
- シナリオ4：このシナリオも、ほかの難易度に比べて敵の数が多い。頼みの綱はトールギスⅢだけと言っても過言ではない。せめてガンダムがあれば…。
- シナリオ5：しつこいようだが、敵の数が多い。アドラステアが撤退してしまう規定HPが高いので、倒しにくい。スーパー系のユニットがいれば…。

ノーマル

スパロボ攻略1人班 今回も1人班。熟練度を上げたほうがいいシナリオは○、見送したほうがいい場合は×と表記。

- シナリオ1：ゲットマシンでも十分戦えるぞ！ たのもしい味方増援も来るので、ここでは熟練度を上げるべし。資金も稼げて一石二鳥だ！ 熟練度○
- シナリオ2：シナリオ1で熟練度を獲得しているので、ここで連続して取ると、次がハードになってしまう。ここで援護システムを把握するのだ。熟練度×
- シナリオ3：ハードと比べると、敵の数が少ないので多少は楽だ。コンVとライディーンは、対サイコガンダム用に気力を溜めて水中で温存だ！ 熟練度○
- シナリオ4：いくらヒイロとデュオでも、リーオーでは無理はできない。でも「集中」を使えば意外に強いんだよなぁ。頑張りしだいではいける？ 熟練度○
- シナリオ5：トーラス飛行形態を最優先に撃墜だ！ 味方戦力をうまく分散させよう。アドラステアは惜しくも逃がしてしまう。きわどい戦闘だ。熟練度×

イージー

担当編集A 風の向くまま気の向くまま、仕事にもかかわらずとことんゲームを楽しんだお気楽編集者。

- シナリオ1：選択では「支部へ向かう」を選んでおき、カクリコン以外の敵を撃破。そのあと竜馬と弁慶を指定ポイントへ移動させてステージクリア。
- シナリオ2：クワトロとエマはアイテムをくれない。ケチである。その点ヤザンはいいヤツだ。どうでもいいザコを1機残してムダにターンを進めて終了。
- シナリオ3：いきなりバトルマシンだけなのでビックリ。ライデーンが来てくれてホッと一息…と思いきや意外に弱くて2度ビックリ。当然ロザミアは無視。
- シナリオ4：ヒイロとデュオだ～と喜んだのもつかの間、乗ってるのはリーオー。なので、必死に逃げ回ってアドラステアを見送る。イージーも大変っす。
- シナリオ5：ノーマル、ハードに比べると敵の数が少なくて施設の防衛はラク。問題はアドラステアのHP減らし。序盤は撃墜しないほうが大変だぁ～。

今日のひとこと

「援護防御」のやりすぎはカンベンしてくれよ。

竜馬！ 遠くて合体できないじゃないか。

こちら洸。むしろ俺を助けてくれ。

誰か私をウインドと呼んでくれ…。

クレーターのおかげで、敵に近づくのも一苦労だ

バニングのバーニング講座

グッド バニング!! 今日は俺が貴様らに戦闘の基本をたたき込んでやるからな。俺の教育は厳しいぞ 覚悟しとけよ。はい、そこ!! 何か言いたいことがありそうだな。いったいどうしたんだ!? 何？ 敵に攻撃されたときはどうすればいいかだって!? いいか、そーいうときはぁ 身を隠すんだぁぁぁぁ!! この言葉、貴様のジム カスタムにしっかり刻み込んでおけ!!

お約束のはみだし対談 2

第一、読者様からも「なぜ今回は座談会をやらないのですか？」とか、「今回も座談会をやってくれるんですよね？」とかってハガキがきてるんだぞ。B．はあ。それじゃ、やらなきゃですね…。A．ってことで、今回の攻略で、もうラスト直前だけど、「α外伝」を

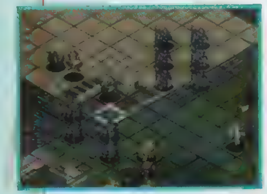
アイテムの略称…高性能GE：高性能ガソリンエンジン、C・コア コンピュータ コア H・アーマー ハイブリッドアーマー、P・タンク・プロペラントタンク、H クラフト・ホバークラフト B センサー バイオセンサー、対BC・対ビームコーティング、D・センサー・デュアルセンサー、I・Fバリア I・フィールドバリア NMユニット ナノマシンユニット、テム＝レイ：テム＝レイの回路、大型G：大型ジェネレーター、P・フレーム サイコフレーム、M クラフト ミノフスキークラフト 精神E装置・精神エナジー装置、Sモジュール スラスターモジュール、超合金NZ 超合金ニューZ Mブースター・メガブースター、SRキット スーパーリペアキット NS装甲 ナノスキン装甲、Gウォール グラビティウォール、C・アーマー チョバムアーマー、マグネットC マグネットコーティング、Sパネル ソーラーパネル、高性能R 高性能レーダー、Mドライブ ミノフスキードライブ

シナリオ6 情け無用のJ9

味方ユニットを、孤立させないように

熟練度条件 一度も戦闘せずに基地に到達する

マップに入る前に、Zなどの移動力の高いユニットに、ブースターなどを装備させておこう。初期配置の段階ですでに自軍は敵の射程範囲内なので、すべてのユニットを右側に移動させておく。基地の付近で射程範囲外の地点は1マスずつしかないので、1機ずつ進めていくことになる。最初のポイントは、右下のザメルの左上付近の森の上。そこからすぐ左下の1マスに進もう。そして、基地の右下に移動すればOK。基地に侵入すると、味方と敵の増援が現われるぞ。ただし、味方の増援はいきなり敵の増援に囲まれてしまうので、すばやく救出しよう。



▲敵の増援が現われたら、初期配置付近の味方を素早く移動させるのを忘れないように。

●入手アイテム

アイテム	条件
C アーマー	ブランを撃墜
リペアキット	ジェリドを撃墜
ブースター	マウアーを撃墜
P タンク	コンテナ（6 10）
H クラフト	コンテナ（19 8）
資金50000	クリア時、熟練度1以下

ハード 基地に移動させたユニットは孤立しやすい。すぐにほかのユニットを移動させないと、あっという間にやられてしまうのが、けっこうきつい。

ノーマル すべての敵の位置と射程を把握しないと、攻撃されて作戦が失敗するぞ！　ザメルは地形色と同化して見にくい。普通はわかるよな。熟練度○

イージー こういう熟練度条件ならうっかり獲得する心配はない。というわけで自ら攻撃を仕掛け、基地に向かう。あとは増援を待って敵をせん滅。

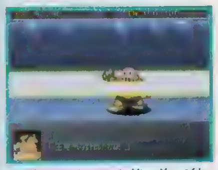
今回のひとこと ざめるの射程ハ8。とーらすの射程ハ5デス。

シナリオ7 正義は我にあり

敵を囲んで、1機たりとも逃がすな

熟練度条件 ジャマイカンを撃墜

スタート直後、鉄也はブレーンコンドルに乗っているうえ、ボスが移動不可能になっている。が、ブレーンコンドルは回避率が高いので、そのまま戦ってもOK。その場合、4PPで強制合体される。ボスは、空中の敵に対する攻撃手段がないので、ひたすら「防御」に徹しよう。合体した次のターンのPPに味方と敵の増援が現われる。敵はマップ左端に向かって逃げようとするので、素早く味方ユニットを移動させるように。合体してから2ターン後のPPにも味方の増援が現われるので、彼らも素早く向かわせよう。とくにジャマイカンは撤退させないために、「加速」を使ってでも、四方を囲んでしっかりと撃墜しよう。



▲ボスはイベント後、海で待機してダメージを軽減しよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
Sパネル	ジャマイカンを撃墜
D センサー	コンテナ（19 11）
C アーマー	コンテナ（9 22）
資金30000	クリア時、熟練度0
P タンク	クリア時、熟練度0

ハード 撤退する敵を追わないのであれば、クリアはラク。と、いうことは、やはりイージーやノーマルは簡単。かなりうらやましく思える。

ノーマル スードリ撃墜は、味方増援の移動力の高いユニットにまかせた。十分間に合うが周りの敵まで相手にできないので何機か取り逃がす。熟練度○

イージー おお、マジンガーZよりグレートマジンガーが先に登場した。と、感動したがブレーンコンドルでは話にならないので、4PPまで逃げ回った。

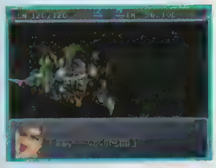
今回のひとこと 早く倒してくれ〜。溺れちまうぞ〜。

シナリオ8 鎖を解き放て

スカル小隊で、敵を引き付けろ

熟練度条件 バスクを撃墜

1EPで敵の増援として現われるコウたち。しかし、3EP、もしくは敵全滅後に敵の増援が現われた次のターンのPPで仲間になる。それまでは、彼らから遠ざかるように部隊を移動しつつ、その他の敵を倒そう。スカル小隊の柿崎以外は「集中」を持っているので、それを使いながら戦えば、まず攻撃を受けることはない。また、このターンでは、味方の増援も現われる。さらに、このときにサフィーネも同時に現われ、選択肢が出現する。どちらを選んでもストーリーに影響はないのだが、サフィーネは強化パーツを持っているので、資金とあわせて入手するために、「見逃さない」を選択しよう。選択後、味方と敵の増援が現われる。



▲サフィーネはHPが50%以下で、バスクはHPが35%以下で撤退してしまうぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
H アーマー	バスクを撃墜
対BC	サフィーネを撃墜
マグネットC	コンテナ（16 20）
リペアキット	コンテナ（13 29）

ハード お約束で、バスクの乗っているスードリはHPが一定数値以下になると撤退。ほかの難易度だと、その数値が低くて、倒しやすそう…。

ノーマル スカル小隊が登場。ミリアがいるとは嬉しい限り。柿崎くん、期待してますよ。というか頑張れ。熟練度も取れなかったじゃないか。熟練度×

イージー 柿崎は「集中」を持っていないので、コンテナ集めをさせ、残りの4機で避けまくる。サフィーネはなんか強そうなので見逃した……（弱）。

今回のひとこと 「集中」がなくたって「必中」で…。

シナリオ9 お呼びとあらば即参上

高機動ユニットで、敵を引きずりだせ

熟練度条件 4ターンまでに勝利条件を満たす

輝、フォッカー、マックスの3人に「集中」を使い、敵の近くまで移動して攻撃しよう。次のターンに、指定されたライン方向に少しだけ移動して、1ターン目に攻撃を当てていない敵に攻撃をしよう。その次のターンで、ラインの奥に移動すれば、熟練度を獲得できる。このときに、敵の攻撃に「反撃」すると、撃墜してしまう。敵の攻撃はしっかりと「回避」しよう。さらに、「集中」を使っておけば、確実に敵の反撃もよけられるぞ。最初の勝利条件を満たすと、J9が登場し、強制移動の後、味方の増援が現われる。それと同時に敵の増援も現われる。初期配置の敵を倒して、味方の救出に向かおう。

▲初期配置の敵をおびき寄せるときに、味方は後ろに下がって、攻撃を受けないように。

●入手アイテム

アイテム	条件
ブースター	ジャマイカンを撃墜
P タンク	ジェリドを撃墜
D センサー	コンテナ（12 10）
H クラフト	コンテナ（16 20）
資金50000	クリア時、熟練度1以下

ハード 4EPまでに勝利条件を満たさないと、自力でブライトたちは脱出するのだ。低難易度でのクリアを目指すなら、最初は何もしなくていい!?

ノーマル 敵をおびき寄せることは簡単。少々めんどくさいが。クワトロもエマもガンガン攻撃するし。まぁ、仕方ないことですけどねぇ。熟練度○

イージー ちょっと特殊な勝利条件。攻撃されて反撃しただけじゃ、戦闘したことにならないのはガックシ。1機ずつおびき出してじっくり始末した。

今回のひとこと おとり戦術なら、バルキリーだね。

シナリオ10 終らない円舞曲

J9に任せて、ラクラククリア

熟練度条件 4ターンまでに敵を全滅

最初の選択で「J9に依頼する」を選択すると、ブライガーとダイターン3が出撃不能になる。「J9に依頼しない」を選択すると、2EPで敵の増援があり、勝利条件を満たすと、核ミサイルが登場する。この核ミサイルを破壊してしまうとゲームオーバーになってしまう。しかも、HPを10%以下に減らさなければならず、難易度が高い。そこでここでは「J9に依頼する」を選ぶのが得策。熟練度を上げるために、飛行可能ユニットをたくさん出撃させること。マップ中央に川があるので、移動スピードが落ちてしまうからだ。飛行できないユニットにはブースターを装備させておかなければ、敵に追いつくだけで精一杯になってしまうぞ。敵を全滅させたら、敵と味方の増援が登場。このターンから2ターン後のPP以降、敵を5機以上倒すと敵の増援が登場。これらすべても全滅させよう。今までにヒイロが五飛を説得していれば、仲間になる。

●入手アイテム

アイテム	条件
C アーマー	コンテナ（22 5）
P タンク	コンテナ（10 23）
リペアキット	クリア時、熟練度2以下
P タンク	クリア時、熟練度2以下
カートリッジ	クリア時、熟練度1以下
資金40000	クリア時、熟練度1以下

ハード 「J9に依頼しない」を選択すると、ハードは敵の数が多くなる。やはり、プロのJ9に依頼したほうが全体的に楽になるようだ。

ノーマル 援護攻撃を駆使すれば、既定ターンでのクリアは難しくない。だが、ココで上げてしまうと次がハードになるのでよく考えるべし。熟練度×

イージー 楽をしたいならJ9に依頼しよう。核ミサイルの相手なんてとんでもない話。ある程度敵を倒して、ENや弾薬がなくなるころクリアした。

今回のひとこと 戦闘は別契約になるぞ。それでもいいか？

シナリオ11 ヌビアは笑う

熟練度とアイテムを両方入手するには？

熟練度条件 ゴーゴンを撃墜

序盤はサイバスターを守る戦いになる。ここでは、プレシアとテュッティの2人が「援護」を持っているので、「援護防御」をうまく使って、敵の攻撃に耐えるように。その陣形のままでいれば、もちろんこちらからの攻撃で「援護攻撃」が使えるので、確実に1機ずつ撃墜していこう。初期配置の敵を全滅させるか3EPになると、敵の増援が登場。また、4PPに味方の増援も登場する。ゴーゴンを撃墜するか、6EPになると敵の増援が登場する。このあと、2ターン後のEPになるか、カーメンを撤退させると、すべての敵が撤退してしまう。熟練度のためにゴーゴンのみに狙いを定めて戦おう。なお、ゴーゴンはHPが30%以下で、カーメンはHPが40%以下で撤退してしまう。また、ゴーゴンを倒すと、戦闘獣も撤退してしまうので、先に戦闘獣を倒せるだけ倒して、資金と経験値を稼いでしまおう。

●入手アイテム

アイテム	条件
H アーマー	ゴーゴンを撃墜
P フレーム	カーメンを撃墜
マグネットC	コンテナ（11 10）
資金15000	コンテナ（9 2）
資金30000	クリア時、熟練度1以下
D センサー	クリア時、熟練度1以下
C アーマー	クリア時、熟練度1以下

ハード 難易度が低いと、6EPで敵はすべて撤退してしまうようだ。これは、ハードが一番稼ぎやすくてイイかも。クリアボーナスがなくてもOK。

ノーマル サイバスターを守れ！　援護は基本的に防御で使うこと。ミケロスは味方増援にまかせる。決して難しくはないのだが失敗。シビアだ。熟練度×

イージー とりあえず敵を近づけないのが第一目標。みんなで固まって行動すれば「援護」が発動するので便利。イージーでゴーゴンを倒すのは至難の業。

今回のひとこと カトル、ゼロカスタムで「援護」を頼む。

ソシエのMS占い

今月のMS占いは、ザク　ガンイージ　ジム　カスタム、カプルの4機。カプルを選んだあなたは恋愛運絶好調!!　東から増援で来るザクⅢに、運命の出会いが待ってるかもよ。ザクを選んだあなた、死兆星が見えるわ。今日の出撃は控えた方がいいかも。その他を選んだ人は、まぁ　どうでもいいわ。どうせ活躍できないし。以上、ご案内は、あなたのソシエでした♥

お約束のはみだし対談 3

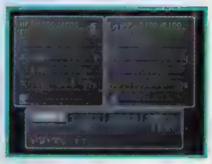
プレイした感想などを聞いてみようか。B　もうサクサク進められて、おもしろかったです。終わり。A．それだけかい！C．つーか、アンタはイージーだからでしょ。こっちはハード攻略だったから、かなり大変だったよ。A．熟練度は1シナリオにつき、1つだけ。

シナリオ12 愚者の祭典

いきなり最大最凶の敵とのバトル開始！

熟練度条件 戦闘マップ１で敵を全滅（ガルドの撃墜を問わず）

４ＥＰで強制戦闘が起こって仲間になってくれるが、戦闘マップ１では、まずガルドと２回戦闘して、仲間にしよう。このときに敵の増援も現われる。敵にゴーストが現われた次のターンのＰＰとＥＰに、さらに敵の増援が出現するので注意。ゴースト登場後、次のターンのＰＰ以後にゴーストを全滅させると、敵の増援が登場する。戦闘マップ２では、５ＥＰまではシュウは動かない。２ＰＰに味方の増援が登場。まず、強敵ゴースト、ティターンズを倒してから、シュウと戦うようにしよう。シュウを倒せば新西暦編は終了。



▲アムロのフィンファンネルですら避けられる。「必中」を忘れないように。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能R	ジャミトフを撃墜
B センサー	バスクを撃墜
マグネットC	ジャマイカンを撃墜
ブースター	ヤザンを撃墜
C アーマー	ブランを撃墜
B センサー	ジェリドを撃墜
資金50000	クリア時、熟練度2以下
B センサー	クリア時、熟練度2以下
対BC	クリア時、熟練度2以下

シナリオ13 遥かなる時の彼方

未来編の開幕はジロンで楽勝!!

熟練度条件 開始から４ターン以内に、ホーラを撃墜

スタート直後、味方はギャロップに乗ったサンドラットメンバーのみ。３ＰＰにジロン、４ＰＰにエルチ、５ＰＰに鉄也とジュンが、味方増援として登場してくれる。序盤はやや心もとないが、精神コマンドを惜しまず使いながら、一気にアイアン・ギアーへ向けて進軍しよう。このマップでは４ターン以内にホーラを撃墜することが熟練度アップの条件。ホーラは基本的にジロンを狙ってくるので、こちらもジロンで対抗していけばＯＫだ。ホーラの乗っているユニットはウォーカーマシンなので、撃墜はそう難しくないはず。心配なら４ＰＰに現れるエルチを待ってから攻撃していくといいだろう。

▲ジロンが登場したあと、すぐに攻撃をしかければ、簡単に倒すことが可能。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能GE	ホーラを撃墜
C コア	コンテナ（15 10）
BS100	コンテナ（23 9）
BS200	コンテナ（8 24）
BS300	クリア時、熟練度2以下

シナリオ14 なんで掟を破るのさ

反撃も利用しつつ、一気に敵を全滅!!

熟練度条件 ３ターン以内に初期配置の敵を全滅

初期配置の敵を３ターン以内に全滅させると熟練度アップ。初期配置の敵は少ないが、マップの奥の方で動かない敵もいる。ゆっくり戦っていると間に合わないので、とにかく序盤から敵へめがけて進軍だ。グレートマジンガーを単機で先行させていくと楽。それでも３ＰＰが終了した時点で、２〜３体は残ってしまう可能性がある。そんな場合は３ターン目の敵フェイズに、反撃で倒せるようグレートマジンガーの位置を調整しよう。ただし、このとき反撃できないキャラが敵の攻撃範囲内にいないよう注意。初期配置の敵を倒すと、鉄也の選択肢が発生。この選択により次のシナリオ内容が若干変化する。どちらかというと「止めない」を選んでおいたほうが楽だ。

▲鉄也の選択は、どちらを選んでもＯＫ。基本的な内容はどちらも同じだ。

●入手アイテム

アイテム	条件
C アーマー	コンテナ（10 13）
資金10000	コンテナ（6 23）
BS200	コンテナ（17 14）

シナリオ15 謎また謎のイノセント

スーパー系のレベルアップを図ろう!!

熟練度条件 ビッグマンの乗ったデラバスギャランを撃墜

前のシナリオの選択肢によりシナリオは多少変化するが、基本的には同じ。敵増援のタイミングが若干異なるだけで、このマップからボルテスチームが再び仲間になってくれる。また、ビッグマンを撃墜するという熟練度アップ条件も同じ。とくにターン制限はないが、デラバスギャランはＨＰが35%以下になると撤退してしまう。ギリギリまで削っておいて、ボルテスＶかグレートマジンガーの必殺技で撃墜しよう。気力が高ければ単体でも倒せるが、念のために援護攻撃をかけておこう。なお、両者ともしばらくは攻撃の要になるので、このマップで少しレベルを上げておきたい。ちなみにビッグマンを倒すと、敵はすべて撤退するので注意しよう。

▲ジロンを止めた場合と止めなかった場合では、初期出撃メンバーが異なる。

●入手アイテム

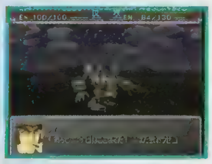
アイテム	条件
H アーマー	ティンプを撃墜
P タンク	コンテナ（18 12）
BS200	コンテナ（21 24）

シナリオ16 罪なき者の聖域

一目散にティンプの撃墜を目指せ!!

熟練度条件 ２ターン以内にティンプを撃墜

熟練度アップ条件は２ターン以内のティンプ撃墜。一見難しそうに見えるが、敵と味方の出現位置は近いので、実はそう難しくはない。乗っているのもウォーカーマシンのため、最初のターンで一気に攻めれば簡単に倒すことができるハズだ。その後の増援は、２ターン後にイベントで消えるので、深追い厳禁。それよりも注意したいのは、そのイベントの後に出現する敵増援だ。ザコとはいえＨＰが高いので、余力を残しておくようにしよう。なお、クリア後の選択肢によりルートが変わる。フォートセバーンに直行すると「ガンダムＸ」、そうでない場合は「∀ガンダム」ルートだ。



▲ティンプの乗っているのはガバメント。反撃も含め、ジロンで簡単に撃墜可能。

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	ティンプを撃墜
C コア	コンテナ（14 22）
BS200	コンテナ（9 17）
資金40000	クリア時、熟練度4以下
BS300	クリア時、熟練度4以下
H クラフト	クリア時、熟練度4以下
B センサー	クリア時、熟練度4以下

シナリオ17 招かれざる客

戦力を分散させず、ポゥを撃墜しよう

熟練度条件 ４ターン以内にポゥを撃墜

５ＰＰになるとすべての敵が撤退してしまうこのマップ。とりあえず、熟練度を上げるために、ポゥを倒してしまおう。２ＰＰになると、味方の増援として、洸たちが登場する。洸たちが現われたら、ポゥには洸とロランの２人で挑もう。そうすれば、簡単に倒せる。３ＥＰになると、敵の増援も出現。モンシアやキースの「援護攻撃」で倒そう。ポゥを倒したら、洸に「気合」をかけて、その他のウォドムをゴッドバードの連発で倒してしまおう。５ＰＰになると強制的にマップクリアとなってしまうので、マウンテンサイクルのアイテムを回収しにくい。ブルーガーなどの飛行ユニットで、最初から積極的にアイテム回収を行なっておくといいだろう。

▲新西暦編で、ライディーンのＥＮをフル改造してあれば、かなり楽勝だ。

●入手アイテム

アイテム	条件
ドンキーのパン	コンテナ（10 13）
マグネットC	MC（8 2）
C アーマー	MC（3 19）

ハード

- シナリオ12：「ガッツ」のおかげで序盤は楽だったが、後半、「集中」をかけたアムロやデュオが落とされたのは痛かった。ゴースト、嫌い〜。
- シナリオ13：未来編の序盤で攻撃の要になるのは剣鉄也。「ザブングル」系には決定的な攻撃力はないので、鉄也のレベルを上げるためひと苦労……。
- シナリオ14：強化パーツなし、改造なしだと、３ターン以内はギリギリ。反撃も利用してどうにか成功したって感じ。やっぱハードはツライ……。
- シナリオ15：ボルテスも育ててなかったので苦労。先のことも考え、ボルテスのレベルアップに励む。サンドラットメンバーの育成は早くも断念（笑）。
- シナリオ16：ジロンのサブパイロットはラグに的を絞る。「集中」、「ひらめき」、「努力」と、精神コマンドに恵まれたラグは、サブパイロットに最適。
- シナリオ17：珍しく、熟練度による差が無いシナリオだ。つか、ほかの難易度って、こんなに簡単だったの！？ うちらはこんなに苦労してるのにぃ〜。

ノーマル

- シナリオ12：イサムとガルドが大活躍。どんどん敵に斬り込んで行こう。ゴーストはＨＰが低いので、「集中」や「必中」で確実に撃墜だ。熟練度○
- シナリオ13：ザブングルといえど、攻撃をたて続けに受けるとやばいぞ！ 援護をうまく使おう。既定ターン以内にプロメウスを撃墜するのだ。熟練度○
- シナリオ14：基本的な戦法は10話と同じ。援護と回復をうまく使って敵を倒せば問題ないぞ。熟練度は間に合わなければ、無理に取る必要もない。熟練度×
- シナリオ15：デラバスギャランは資金もＢＳもオイシイので、熟練度に余裕があれば、倒しておいて損はないぞ。援護攻撃との連携で撃破だ！ 熟練度○
- シナリオ16：ガバメントを速攻で倒せば熟練度が上がるが、既定ターンがシビアだ。余裕があればデラバスギャランも資金的に倒したいところ。熟練度○
- シナリオ17：ポゥのウォドムは、ＨＰ回復能力を持っているので、味方増援のライディーンなどの援護攻撃をうまく活用し、速攻で撃破するのだ。熟練度○

イージー

- シナリオ12：うっかりガルドを撃墜してしまう。しょうがないのでイサムに「集中」をかけ、真っ直ぐマクロスを目指した。しかし、ネオグランゾンは強い。
- シナリオ13：当然のように鉄也でトドメを刺しまくる。ついでにホーラも倒して一気にレベルアップ！ と、勢い余って３ターン目に倒してしまった。
- シナリオ14：予想しなかったグレートマジンガーの復帰。そのうれしさのあまり、こっそりグレートをフル改造。でもあとでライターたちにバレて……。
- シナリオ15：ボルテスＶが仲間に復帰したが、しつこくグレートマジンガーだけを使い続ける。フル改造のおかげで敵の攻撃などものともしない（幸福）。
- シナリオ16：別に急いでティンプを倒さなくていいので楽。むしろワザとゆっくり進軍していく。デラバスギャランもついでに倒したかったが……。
- シナリオ17：資金をかけたグレートマジンガーがいなくなった。あげくキースらを使わないといけないなんて。しょうがないのでライディーンを使ってみる。

今回のひとこと

- 亡霊VS死神なら、死神のほうが強いぜ。
- 俺を育ててなかった奴手を挙げろ!!
- 登場は早くても、やっぱ出番は少ないのね。
- なんか合体不可能イベント多いな俺たち……。
- ティンプ、しゃべり過ぎなんだよ!!
- スーパーロボットの底力を見せてやる！

トニアのダイエット講座

はぁーい。ここからはアタシ フリーデン１のナイスバディの持ち主、トニヤ＝マームがダイエットの正しいやり方を紹介するわよ。アタシがこのナイスバディを維持できるのも 常日頃からのダイエットのおかげなのよ。アタシがオススメするのは、やっぱ間食をしたくなったら精神コマンドの「脱力」ね。これだけでもう何にもしたくなくなるわ。

お約束のはみだし対談 4

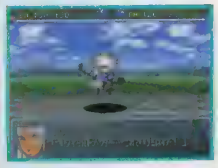
しかも今回、下がらないよね？ C：そうなんですけどね。毎回熟練度を上げようと思ったら、思うようにキャラを育てられないんですよ。B：俺はバニングとソシエを育てたぞ。A：思い入れのあるキャラを育てられないのか…ハードだと。C：まあ、そのかわり、

シナリオ18 ディアナ降臨

カプルの2人は「援護」で助け合おう

熟練度条件 5ターン以内に、敵を全滅

スタート時、味方にカプルが2機いるが、ソシエとメシェーが「集中」などを覚えていないので、敵の攻撃をまともに食らってしまいやすい。しかし、2人とも「援護」技能を持っているうえ、メシェーが「ド根性」を使えるので、敵からの攻撃は「援護防御」でメシェーに集中させるように配置しよう。3PPになるとロランが登場するので、ソシエたちの援護に向かわせる。それ以外の敵はすべてプリベンターに任せてかまわない。このとき、シナリオ17同様、洸に「気合」をかけておけば、簡単に熟練度を上げることができるぞ。直前のインターミッションでライディーンのENを改造しておこう。



▲ガンダムハンマーをメインに戦っていこう。

●入手アイテム

アイテム	条件
H アーマー	フィルを撃墜
P タンク	ポゥを撃墜
S パネル	MC（3 19）
対BC	MC（8 2）
資金30000	クリア時、熟練度4以下
B センサー	クリア時、熟練度4以下

シナリオ19 ローラ＝ローラ

迅速に行動し、積極的に敵を攻撃しよう

熟練度条件 6PP以内に、敵を全滅

初期配置では敵との距離が遠い。しかも、敵はソレイユを狙って行動するので、こちらに対してあまり攻撃をしかけてこない。さらには、マップ中央に森や海があるので、移動にも制限がかかってしまう。そこで、インターミッションで飛行できないユニットには、ホバークラフトやブースターなどの強化パーツをあらかじめ装備させておこう。やはりここでもまず洸に「気合」をかけることから始めよう。そして、このマップのみ味方になるハリー。彼の乗っているスモーは攻撃力が高いので、ハリーにも積極的に攻撃に参加させよう。部隊をマップ中央のコンテナ付近に待機して、敵を撃破しよう。「援護攻撃」を利用すれば、一撃で破壊しやすい。

▲カプルに強力なパーツを4つも付ければ、パイロットの腕前をカバーできる。

●入手アイテム

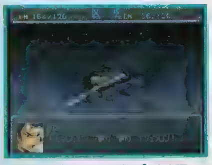
アイテム	条件
資金10000	コンテナ（13 16）
資金15000	コンテナ（14 23）
リペアキット	コンテナ（10 19）

シナリオ20 白い悪魔

カテゴリーF、フロスト兄弟に注意せよ

熟練度条件 戦闘マップ1で、ソシエがコンテナを取る

戦闘マップ1では、まず1PPで右に移動。2PPで右上の建物の隙間の上に移動させれば、3PPでコンテナにたどりつける。その後のロランとギャバンの一騎打ちは、ガンダムハンマーを1発当てれば決着がつくぞ。戦闘マップ2では、3PPに味方の増援。6EP、もしくは6PPまでに敵を全滅・撤退か、5PPまでに敵全滅で、敵増援。さらに次のターンのPPで味方増援。コレンをコトセットで説得すると、初期配置の敵はすべて撤退する。シャギアのHPが40％以下になると2人とも撤退するのだ。オルバを撃墜すれば、シャギアは撤退しない。



▲オルバもHPが40％以下になると撤退してしまう。

●入手アイテム

アイテム	条件
ドンキーのパン	コンテナ（14 9）
大型G	シャギアを撃墜
B センサー	オルバを撃墜
VRメット	MC（8 2）
カートリッジ	MC（3 19）
C コア	クリア時、熟練度12以下
D センサー	クリア時、熟練度12以下
資金50000	クリア時、熟練度5以下

シナリオ21 月は出ているか

わき目も振らず目標地点へ向かえ!!

熟練度条件 4PP以内に初期勝利条件を満たす

初期目的は、ガロードが目標地点に辿りつくこと。これを4ターン以内に達成すれば熟練度アップだ。簡単そうだが、実は毎ターン直線的に最大移動距離まで移動していたのでは、地形の関係で間に合わない。途中で一度、向かって左にズレるように移動しよう（下の写真を参照）。当然のことながら、初期目的を達成するまでは途中で立ち止まって敵と戦闘することは厳禁だ。GX登場後は、3ターンを過ぎると自動的にクリアになるので、カミーユたちは操作可能になったらすぐに移動し、できるだけ経験値を稼がせるように。敵はザコばかりなので、かなりの数を撃墜することができるぞ。また、シャギアは無視して、コンテナの回収を優先させよう。

▲一度だけ、写真のように左にズレて移動。これで間に合うぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
対BC	シャギアを撃墜
防塵装置	コンテナ（20 17）
リペアキット	コンテナ（18 5）

シナリオ22 あなたに力を…

ガロード1人で初期配置の敵を倒せ!!

熟練度条件 3PP以内に初期配置の敵を全滅

このマップでは、初期配置の敵を3PP以内に倒すことが熟練度アップの条件となる。ガロードはすぐに手近な敵に接近し、敵の攻撃に対してできるだけ反撃できるよう位置を調整しよう。GXの最大攻撃範囲はたったの4マスしかないので、可能な限り敵を引きつけるように。2PPには味方の増援もあるが、距離があるので3PP以内となるとZとエアマスター（飛行形態）以外は間に合わないだろう。先述の2機は急いでガロードの支援に向かい、残りは初期配置の敵全滅後に出現する敵増援に備えよう。ちなみにここでガロードが6機以上敵を倒しておくと、ティファポイントが＋1されるぞ。なお、後半のマップは、2PPにイベントで勝手に終了する。

▲とにかく、ガロードは常に敵の攻撃範囲内にいて、反撃可能にしておくこと。

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	コンテナ（19 13）
資金15000	コンテナ（15 18）
ソーラーパネル	コンテナ（13 6）

シナリオ23 ガンダム、売るよ

「ザブングル」キャラとようやく合流!!

熟練度条件 ホーラの乗るガバリエを撃墜

熟練度アップ条件はホーラのガバリエの撃墜。しかしホーラはHPが30％以下になると撤退してしまう。ギリギリまで削って、一気に撃墜してしまおう。2PPにはマーベットとブル、4PPにはウイッツとロアビィ、そして5PPにはアイアン・ギアーの部隊が味方増援として登場。この味方増援を待ち、グレートかボルテスで撃墜すると楽。ただし、ガバリエを撃墜すると敵はすべて撤退するので注意。なお、エニルをガロードで撃墜するとエニルフラグの1つがオンとなる。基本的にガロードを狙ってくるので、それに反撃しているだけでOK。

▲エニルは強制イベントバトルのあと、執拗にガロードを狙ってくる。

●入手アイテム

アイテム	条件
大型G	ホーラを撃墜
B センサー	エニルを撃墜
BS300	コンテナ（28 7）
高性能GE	コンテナ（13 23）
カートリッジ	コンテナ（21 11）
BS400	クリア時、熟練度5以下
VRメット	クリア時、熟練度5以下

ハード

シナリオ18 お世辞にもカプルは使い勝手がよくない。むしろ、ソシエとメシェーが足手まとい。いや、育てれば、立派なサポートキャラに化けるかも…。

シナリオ19 思ったよりもジム・クゥエルが強いのでなんとかなった。ここにバニングがいれば、もっと楽にクリアできるんだろうな～。バニングをください。

シナリオ20 ガンダムエックスが登場！ さっそくサテライトキャノンを撃とうとしたら、気力が足りなかった。せっかくエネルギーチャージしたのに～。

シナリオ21 コンVとカミーユの復帰は嬉しかったが、ターンが来ると勝手に終わるのであまり育てられず。それにしてもフリーデンの4人乗りは反則だ。

シナリオ22 GXの射程が短かいので、確実に反撃するためにガロードはダメージ覚悟で突っ込んでいかないとならない。おかげでかなりレベルは上がった。

シナリオ23 ひたすらウッソとガロードのレベルアップ。途中でウイッツとロアビィの味方増援もあったけど、そのままスッカリ忘れてたよ（笑）。

ノーマル

シナリオ18 前回も言ったが、カプルは使えるんですよ！ 強化パーツだって4つ付けられるし、クローはクリティカル補正＋40だ！ どうだ！ 熟練度○

シナリオ19 敵はMSばかりなので、倒すのは簡単だ。ただし、水中にいる敵にはビーム兵器は効かないぞ！ 熟練度は調整のため取得は見送ることに。熟練度×

シナリオ20 コンテナを取るのは簡単。建物のほうから周りこめば入手できる！ が、ここでもポイント調整のため取得は見送り。パンが……。熟練度×

シナリオ21 ガロードの目的地到達は、よほどのことがない限り大丈夫だろう。ガンダムエックスはシャギアの攻撃を避けるために地上へ。熟練度○

シナリオ22 ジェニス8機に対して、最初はガンダムエックスのみで戦わなければいけないのだが、味方増援到達までに、可能な限り倒そう。熟練度○

シナリオ23 だいぶ先の熟練度分岐を考えると、ここでの調節は必至。できればガバリエは倒して、資金とBSを獲得したかったのだが悔いが残る。熟練度×

イージー

シナリオ18 あっさりライディーンに見切りをつけソシエを育てる。キース、モンシアもソシエの援護役に格下げ。それにしても、援護システムは便利。

シナリオ19 カプルも悪くないが、のちのためにノシエは、ガンダム試作1号機に。コウはカプルでがっくし。しかし、ソシエは射撃が低い。むう……。

シナリオ20 ノシエは敵を倒すのに夢中だったのでいつの間にか熟練度を取り逃がす。フロスト兄弟はシャギアから攻撃して、さっさと退却してもらった。

シナリオ21 敵に追われて急いで目的地に向かっていたら、つい熟練度を獲得してしまいそうになる。4ターン目わざと目的地の一歩手前に待機する。

シナリオ22 またもや、わざとゆっくりプレイ。ガンダムエックスは、射程が短くなかなか反撃できないので、意外にターン数が経過してしまう。

シナリオ23 今度はランドシップに乗っているそうそう撃墜する心配のないホーラ。まぁ、グレートマジンガーが復帰するので倒せないこともないが……。

これからの活躍に期待してくださいね。

ジム・クウエルって、乗り心地がいいね。

大きな大砲のついた機械人形がよかったわ。

所詮精神コマンドだけの存在なのよね。

サテライトキャノン、見収めかも知れんぞ。

つーか、ZZいらないから売るよ。

プレシアたんのもえもえ日記

△月□日 お兄ちゃんにサイバスターを届けるって言うから テュッティさんたちに頼んで地上にきました。でも いきなり敵に囲まれちゃったよ～。でも、負けないもん。アタシだって 剣皇の娘なんだから！ ×月○日 ブライト艦長がお兄ちゃんを呼んでたので 起こしにいったの。でも お兄ちゃんってば起きないよ～。ウェンディさんだったらすぐに起きるクセにさ。

お約束のはみだし対談 5

難易度が高いぶん、やりがいはあったね、途中までは。A その「途中までは」ってのは何だ？ C：いや、最後の分岐って、熟練度が33以上あればハードルートに行けるんですよ。だから、実質33話まで熟練度を取り続けてけば、それ以上取る必要がないんだよね。

シナリオ24 月の民

この戦いは一手もムダにできない!!

熟練度条件 4ターン以内に敵を全滅する

熟練度アップ条件にある4ターン以内に全滅させることは、レベル的にかなり辛い。新西暦編でコウたちのレベルを上げておけば多少は楽だが、それでも敵の数が多いので、ムダな行動は許されない。最初のターンから、敵に向かって一斉に行動を開始しよう。援護を持つキャラが多いので、できるだけ密集させて援護を発生させやすくしよう。1人離れた場所にいる∀ガンダムは、4ターン以内の戦線到達はほぼ不可能。しかし敵の増援もあるので、移動させておくことを忘れないように。初期配置の敵を全滅させると敵の増援があるが、あとはゆっくり戦っていけばOK。

▲無理をしてでも反撃するように。長距離の援護攻撃ができるユニットが要だ。

●入手アイテム

アイテム	条件
H アーマー	コレンを撃墜
ドンキーのパン	コンテナ（8 10）
Pタンク	コンテナ（4 8）
C コア	クリア時、熟練度12以下
D センサー	クリア時、熟練度12以下
資金50000	クリア時、熟練度5以下

ハード 厳しいターン制限のため、モンシアやキース、メシェーなどもフル動員。それでも厳しい。まったくライディーン様々といった印象。

ノーマル 以前より敵のHPが若干高いので注意。また熟練度を上げたいのならば、援護攻撃は必須だ。味方増援も多いため戦力的には十分。熟練度×

イージー ∀が登場……と見たら、乗っているキャラは知らない人。誰だ？ と思ったらロランの女装。原作を見てなかったので、ちょいとビックリ……。

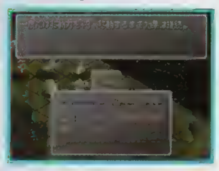
今回のひとこと 初登場なのに、飛べないなんて……

シナリオ25 機械の獣たち

ザコは無視して目標地点へ!!

熟練度条件 4ターン以内に勝利条件を満たす

勝利条件は敵を全滅させるか、味方がマウンテンサイクルに到達するかのどちらか。しかし、4ターン以内に全滅させることはほとんど不可能に近い。ここはマウンテンサイクルへの侵入を目指していこう。侵入するユニットは、ノインのトーラス（飛行形態）が適任。彼女は「加速」を持っているので、毎ターン使えば楽勝で到達できる。その他の味方はザコを無視して前進し、侵入口を塞ぐ敵を撃破することを目指す。ガンダムなどの足の遅いユニットは母艦に搭載して、一歩でも先を目指すこと。1EP、2EP、3EPと敵増援が発生する。立ち止まっていると間に合わないので注意。



▲ノインは「加速」を毎ターン使って目標地点を目指す。敵を倒そうとは考えるな!!

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	コンテナ（12 20）
カートリッジ	コンテナ（21 21）
Pタンク	コンテナ（2 3）
資金20000	コンテナ（14 13）
資金30000	クリア時、熟練度5以下
ブースター	クリア時、熟練度5以下

ハード 主要メンバー再登場。が、この熟練度条件の厳しさは……。あと一手足りずに、何度もやり直すハメに。アイテムもいくつか見逃すハメに。

ノーマル 機械獣たちは、地形効果で防御力がアップしているので、既定以内のクリアが難しい。ここはあまり気にせずに、敵を全滅させよう。熟練度×

イージー 目的地へ急いでいたら、またしても熟練度ゲット。イージーで進めたい人は注意しよう。クリア後、ソシエを試作3号機へ。多い日も安心だ。

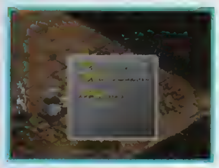
今回のひとこと フィンファンネル使えねぇ!!

シナリオ26 百年の恋

ゲッターのレベルは26以上あるか!?

熟練度条件 ポゥの乗るアルマイヤーを撃墜する

このマップでは、ポゥを撃墜すれば熟練度が上がるが、ポゥはHPが50%以下になると撤退してしまうため、かなり厳しい。まずギリギリまで削り、気力MAXのゲッターが「熱血」のシャインスパークを撃てば撃墜可能。「熱血」を使えるのはレベル26なので、そこまで育てていることが絶対条件となる。最低でも24にはなっているだろうから、このマップで上げることも可能だ。また、ボルテスで撃墜する場合は、「熱血」の超電磁ボール〜に加えて、援護攻撃を発生させておくこと。なお、ポゥ以外の敵をすべて倒すとポゥは撤退してしまう。熟練度を上げるなら、ザコを最低一体残しておこう。



▲うまくポゥを倒せればアイテム&熟練度ゲット。かなり美味しいぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
I Fバリア	ポゥを撃墜
NMユニット	ハリーを撃墜
テム=レイ	ウィルを撃墜
大型G	MC（10 2）
Hクラフト	MC（4 22）

ハード 竜馬のレベルが25だったので、このマップ中に上げてポゥを撃破。竜馬の気力がMAXならば、援護攻撃なしでも倒せるようだ。

ノーマル 敵ユニットを全滅させたり、HPが40%以下になるとポゥのアルマイヤーは撤退してしまう。スーパー系の援護攻撃をうまく使おう。熟練度×

イージー ポゥが乗っているアルマイヤーはIフィールド機能がついているので、MSメインのチーム構成だとつらい。そのため放っておいた。

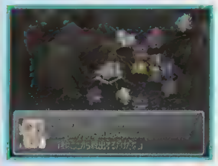
今回のひとこと ウィル……。（主砲発射します）……よしなに。

シナリオ27 黒歴史の遺産

ガンダム試作2号機を足止め!!

熟練度条件 ガンダム試作2号機の離脱を阻止する

最初の目的はマウンテンサイクルの防衛。部隊を2つに分け、マウンテンサイクル周辺で敵を迎え撃とう。5EPまたは敵全滅後、ガンダム試作2号機が出現。この試作2号機のHPを10%以下にすれば、熟練度がアップする（ただし、撃墜するとゲームオーバー）。試作2号機は取り逃がすとマップクリアとなってしまうので、急いで味方を派遣し、四方を取り囲んで動きを封じよう。あとは地道にHPを削っていけばいい。この間に、シャギアとオルバを倒そう。ただし、シャギアを倒すとオルバは撤退（加えてどちらもHP50%以下で撤退）するので注意。



▲ガンダム試作2号機が出現したらすぐに取り囲もう。あとはゆっくり経験値稼ぎ。

●入手アイテム

アイテム	条件
P フレーム	シャギアを撃墜
高性能照準器	オルバを撃墜
ユニット(※1)	MC（10 2）
ユニット(※1)	MC（4 22）
ドンキーのパン	クリア時、熟練度15以下
資金50000	クリア時、熟練度6以下
H アーマー	クリア時、熟練度6以下
ハリーの眼鏡	クリア時、熟練度6以下

ハード 試作2号機を取り囲むのは簡単。相手は攻撃してこないし、こちらから仕掛けても絶対に防御する。地道に削ればいつかはクリア可能だ。

ノーマル ガンダム試作2号機を足止めするために、すぐ下方にあらかじめユニットを配置。囲んでいる間に、他の敵を全滅させよう。熟練度○

イージー マウンテンサイクルの防衛に力を注ぐ。核には近づかないのが一番である。このシナリオは空を飛べないユニットにはちょっと厳しい。

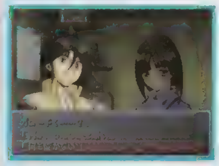
今回のひとこと なんか俺たちってかませ犬っぽいね、兄さん。

シナリオ28 僕がニュータイプだ

最初からユニットフル動員で行動せよ!!

熟練度条件 7PP以内に敵を全滅する

このマップは、初期配置の敵を全滅させればクリアと非常に単純。この間、敵の増援も何もない。しかし熟練度をアップさせるには7PP以内にクリアしなくてはならない。難易度ハードの場合、敵の数が多いうえにガバリエが3機も出現する。かなりギリギリの戦いになるので、最初のターンから飛ばしていこう。足の速いユニットが先行してガバリエに取りつき、3〜4ターン目には攻撃を開始したい。精神コマンドを惜しみなく使い、総攻撃だ。その他のウォーカーマシンはザコ同然なので、移動するついでに倒していこう。敵初期配置の敵を全滅させると、イベントが発生してそのままクリアとなる。



▲マップ開始前の選択肢で、「何も聞かない」を選ぶとティファポイント+1。

●入手アイテム

アイテム	条件
H クラフト	ビックマンを撃墜
H アーマー	ホーラを撃墜
Pタンク	コンテナ（14 26）
資金30000	クリア時、熟練度5以下
ブースター	クリア時、熟練度5以下

ハード 7PPというのは、長そうに見えてつらい。ザコが多いだけでなく、ガバリエの数まで増えるし。結局いつも通りの総力戦に。

ノーマル デラバスギャランとガバリエは撤退しないので、援護攻撃をうまく使い、7ターン以内に全滅させた。スーパー系を前戦に投入だ！ 熟練度○

イージー サテライトキャノンをなかなか撃つ機会がない。イージーでは敵の数が少なく気力が溜まらないのだ。「激励」を覚えるキャラを育てるか。

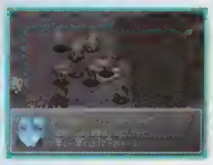
今回のひとこと そこのWM、ミサイル撃つのにいちいち走るな!!

シナリオ29 共鳴する力

カリスは出現したターン中に撃墜!!

熟練度条件 パトゥーリア（カリス）を撃墜する

最初のマップはガロードが基地に辿りつけばOK。カトルと常に隣接して援護を発生させていれば、簡単にクリアできる。2回目のマップでは、ヒイロとデュオが目標地点に達することが目的。これは一目散に目標地点を目指さないと間に合わないので注意。その後は味方の増援が登場し、目的がカリスの撃墜に変わる。さらに、カリスを撃墜するとパトゥーリア登場。以降は、パトゥーリアにダメージ(ハードの場合30%以下)を与えてガロードが隣接すればクリアとなる。熟練度アップの条件はパトゥーリアの撃墜。パトゥーリアはHPも装甲も高いが、スーパー系の必殺技を総動員すれば簡単に倒せる。出現と同時に倒してしまおう。



▲パトゥーリアはカリス撃墜地点に出現。あらかじめ取り囲んでおいて集中攻撃だ。

●入手アイテム

アイテム	条件
Pフレーム	カリスを撃墜①
Bセンサー	カリスを撃墜②
I Fバリア	カリスを撃墜③
H アーマー	エニルを撃墜

ハード パトゥーリアの撃墜は簡単。ベルディゴの撃墜場所に現れるんで、すぐ取り囲めばいい。撤退はしなけいど固いんで、総力戦になるけど。

ノーマル パトゥーリアは撃墜してもかまわない。熟練度獲得のためにも必ず撃墜しよう。比較的に近距離が弱いので接近して攻撃がベストだ。熟練度○

イージー 人工とはいえニュータイプだけにかなり強敵のカリス。ここであることを思い出し、フリーデンクルーを育て始める。戦闘はすべて表示だ（笑）。

今回のひとこと 久しぶりの登場なのに逃げるだけとはね……。

（※1）難易度によって入手できるユニットが変化。くわしくはP81を参照。

ボウイの前座バトルα外伝

イェーイ!! 飛ばし屋ボウィだ。まったく こんな未来世界に来ちまうなんてな。それにしても 俺ちゃんの知らないロボットが多いねぇ。月光蝶なんて俺ちゃんぜんぜんわかんない。あのジロンたちの乗っているウォーカーマシンってハンドル式なんだって？ 俺ちゃん乗り換え可能なんじゃないの？ ねぇ お町さん？ 「そんなわけないでしょ!! チョメ!!」

お約束のはみだし対談 6

B：33話を過ぎたあたりから、「もう熟練度を上げたくない〜」って泣き言を言ってたね。C：やればわかるけど、後半に行けば行くほど、熟練度の条件が厳しくなってきてます。A：ほほう。熟練度に関してはわかった。では、それ以外の部分に関してはどうよ？

シナリオ30 過去からの侵略

内容はシナリオ27とほぼ同じだが……

熟練度条件 ガンダム試作2号機の離脱を阻止する

最初は「魔装機神」系十「ガンダムW」系の一部のみで戦うことになる。3PPにカトルとデュオが増援として登場するので、うまく援護を使いながらしのいでいこう。5EPになると、敵増援としてガンダム試作2号機が出現。これのHPを10%以下（難易度ハードの場合）にすれば熟練度がアップする（ただし、撃墜するとゲームオーバーとなる）。6PPに登場する味方増援を素早く移動させ取り囲みながら、ひたすら攻撃してHPを削っていこう。最終的にはコンVが「てかげん」を使って、強力な一撃を加えてやれば楽だ。6EPには試作2号機の逃走経路にマサキとヒイロが増援として登場するので、取り逃がしてしまうことはないハズ。勝利条件を満たすと敵はすべて撤退してしまう。シャギアとオルバを倒したいなら、試作2号機のHPを10%以下にする前に倒しておくようにすること。

●入手アイテム

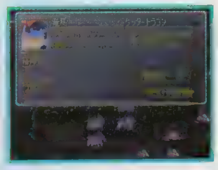
アイテム	条件
高性能照準器	シャギアを撃墜
NMユニット	オルバを撃墜
テム=レイ	コンテナ（1　17）
ユニット(※1)	MC（10　2）
ユニット(※1)	MC（4　22）
資金50000	クリア時、熟練度6以下
ドンキーのパン	クリア時、熟練度6以下
H　アーマー	クリア時、熟練度6以下

シナリオ31 地上をこの手に

最後まであきらめずに、攻撃を回避だ

熟練度条件 バットを撃墜する

いきなり孤立してしまうゲッタードラゴン。しかも、分離ができないうえに、気力も50にまで下がっている。マップは森が多いので、あらかじめ飛行可能なユニットにブースターなどを装備させておこう。そして、スタートと同時に、一気に救出に向かおう。ゲッタードラゴンは、毎ターン「ひらめき」と「集中」をかけて、自分からは攻撃しないようにしよう。そして、最初のうちは「防御」に徹し、HPが少なくなって「底力」が発動したら「回避」を選択して、受けるダメージを軽減しよう。なお、バットを倒すか、バット以外の敵を全滅したり、7EPを迎えると、すべての敵が撤退するので注意。また、バットはHPが40%以下になると撤退する。



▲ゲッタードラゴンのENは0のまま、回復はしないので、武器の残弾に気をつけよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Z	バットを撃墜
資金15000	コンテナ（18　16）
BS400	コンテナ（9　18）

シナリオ32 謎のランドシップ

迅速に移動して、ティンプの退路を断て

熟練度条件 ティンプが逃げ始めてから3ターン以内に撃墜

ダイターン3との戦闘は、3PPになるとダイターン3が仲間になるので、攻撃しないように。3PPになると、味方の増援も登場するぞ。熟練度を上げるためには、逃げ始めたティンプを撃墜しなければならない。ティンプが逃げ始める条件は、ティンプのHPが70%以下になるか、敵を5機以上撃墜すること。そこで、味方が登場したら、ザコを撃墜しないようにしつつティンプに接近し、まわりを囲みつつ攻撃しよう。そうすれば、条件を満たしても移動することはできない。ティンプを撃墜すると、敵も撤退するので、限界まで削って、ザコで稼ごう。

▲ガロードが出撃すると、敵にエニルが登場。イベントも見られるぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
Mブースター	ティンプを撃墜
カートリッジ	エニルを撃墜
BS500	コンテナ（12　12）
リペアキット	コンテナ（11　3）
ユニット(※1)	MC（3　27）
資金100000	クリア時、熟練度8以上17以下
資金50000	クリア時、熟練度7以下
BS300	クリア時、熟練度7以下

シナリオ33 Loreleiの海

DX登場までに、敵の数を減らそう!!

熟練度条件 DX登場後、3ターン以内に敵を全滅

出撃選択は、空を飛べて移動力の高いユニットで編成しよう。マップのほとんどが海なので、移動力がモノを言うのだ。最初の目的は、5ターン以内にジャミルがDXに隣接すること。これはそれほど難しくないが、ギリギリまで粘って1機でも多く敵を倒しておこう。とくに4PPに起こるGビットのイベントは確実に発生させること。初期目的をクリアすると、敵味方の増援が起こり、3ターンの間DXを防衛することへ目的が変更される。つまり3ターン経てば勝手にクリアとなるのだが、熟練度を上げるためには敵を全滅させないとならない。味方の増援が多いのでとくに難しくないハズだ。

▲5ターンでゲームオーバーになるので、資金と経験値稼ぎに最適だ。

●入手アイテム

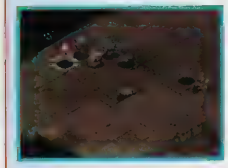
アイテム	条件
高性能R	シャギアを撃墜
Mクラフト	オルバを撃墜
資金20000	コンテナ（17　10）
VRメット	コンテナ（16　19）
資金50000	クリア時、熟練度8以下
BS300	クリア時、熟練度8以下

シナリオ34 大地の守護神

オリジナルの敵、まずは顔見せ!?

熟練度条件 6ターン以内にダンテを撃墜する

最初は鉄也とジュンのみでスタートし、2PPにダンクーガが味方増援として登場する。熟練度を上げるには6PPまでにダンテを倒さなければならないので、ひとまずはこの3体でダンテを目指して進軍。4PPに味方母艦が登場するが、それまで待っていられない。ダンテはマップの一番奥に陣取って動かないので、ザコに構っている暇もない。ただし、ダンテの撃墜は鉄也だけでは難しいので、4PPの味方増援も使う。スーパー系は急いでダンテの元に向かおう。その他は鉄也の移動を邪魔する敵の撃破だ。見事ダンテを倒せば、オリジナルの敵メカが出現。とはいえ、これはHPが70%以下になると撤退してしまうので倒すのは難しい。



▲グレートとダンクーガを先行させ、1ターンでも早くダンテへの攻撃を開始。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Z	ダンテを撃墜
精神E装置	ゼンガーを撃墜
C　コア	コンテナ（6　12）
D　センサー	コンテナ（12　23）

シナリオ35 もう逢えない気がして

敵を全滅させるだけの単純なマップ!!

熟練度条件 2度目の増援から3ターン以内に敵を全滅

最初は、ガロード、ギャバン、ソシエ、メシェー、プル、ファ、プレシアが強制出撃してスタート。最初はガロードを中心に戦っていこう。初期配置の敵を全滅させると敵の増援が発生し、次のターンで味方の出撃選択ができるようになる。あとは一斉に動いて敵を倒していこう。敵の増援を全滅（または増援から3ターン後）させると、再び敵の増援。そしてそれを全滅させれば熟練度がアップする。条件は単純そうだが、2回目の増援出現後3ターン経つと敵はすべて撤退してしまうので注意。クリア後、熟練度によって自動的に分岐。熟練度15以上だと「果てしなき大空に誓う」へ、14以下だと「破れかぶれのラグ」へと進むぞ。

▲熟練度が14以上の場合、昼のマップになる。

●入手アイテム

アイテム	条件
BS400	コンテナ（19　20）
Sモジュール	コンテナ（29　12）
NMユニット	コンテナ（31　20）
資金50000	クリア時、熟練度8以下
BS500	クリア時、熟練度8以下

ハード

（シナリオ30）試作2号機は攻撃すると必ず防御する。その防御のあまりの固さに泣きそうになった。反撃してこないのは、ある意味楽ではあるけど……。

（シナリオ31）いきなり危険な状態から始まるこのマップ。しかも、熟練度を上げるためには、一番奥にいるバットを倒さなければならないなんて、面倒だ〜。

（シナリオ32）敵に気を取られてた上に、マウンテンサイクルが遠いので、アイテム回収を忘れそうになった。せっかくのユニットだったから危なかった…。

（シナリオ33）初期配置の敵は、最初のターンにカミーユを単機先行させて反撃でダメージを与え、次のターンで一気に攻めれば3ターン以内に全滅も可能。

（シナリオ34）ハードの場合、敵が多過ぎて移動の邪魔をされる。移動をさえぎる敵を優先して倒しつつ、ダンテを倒すので精一杯。ターン制限厳しすぎ。

（シナリオ35）敵は弱いのでわりと余裕はある。熟練度を上げるのも苦労しない。しかしハードだと昼のマップが多く、サテライトキャノンが撃てない……。

ノーマル

（シナリオ30）ガンダム試作2号機のために、初期配置の味方機を進軍させる必要はない。味方増援で移動力の高いユニットにまかせて大丈夫だ。熟練度○

（シナリオ31）ゲッタードラゴンは完全な足手まといだ。敵の集中攻撃は地形効果を得たり防御でしのごう。こんな状態なので、バット将軍は無理。熟練度×

（シナリオ32）ティンプのギブロスは、あらかじめ四方を囲み、撤退不能にしよう。その間に残りの敵を倒して資金と経験値を稼いでおくといい。熟練度○

（シナリオ33）敵増援が現われるが、熟練度獲得のためにも可能な限り初期配置の敵を倒しておこう。フロスト兄弟はスーパー系や味方増援で対処だ。熟練度○

（シナリオ34）速攻でダンテを撃破しなければいけないのだが、25話終了時点でのポイントによってルート分岐があるので、ここで調節を考えよう。熟練度×

（シナリオ35）最初の敵配置地点が遠いため、あらかじめ飛行ユニットに乗せかえるなりして対応。次の分岐を考えて、熟練度をうまく合わせる。熟練度○×

イージー

（シナリオ30）どうでもいいが今回「魔装機神」系のユニットがやや使いにくい。運動性がそれほど高くないくせに、MSより防御力が低い。むむむ。

（シナリオ31）ゲッターのENがゼロなのはいいが、HPまで半分になっているとは……。最初知らずにプレイして、しっかりゲームオーバーになった。とほ。

（シナリオ32）このシナリオでアイアン・ギアーとダイターン3が同じぐらいの大きさと判明。ちょっとビックリ。それにしても4人乗りのダイターンなんて。

（シナリオ33）一定のターンが過ぎると自動的にゲームオーバーになるので、ここでキャラを育てようかと思ったが、セリフが多いのでやめる。

（シナリオ34）グレートマジンガー（とビューナス）だけのスタート。フル改造をしておいてよかった。が、張り切りすぎて熟練度をゲット。強すぎた……。

（シナリオ35）ソシエは試作3号機、メシェーはドーベン・ウルフに乗っていたので楽勝でした。この時点ではむしろガロードのほうが足手まといだったり。

今回のひとこと

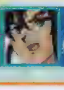
援護するから、地上に降りてくれないか……。

大きなガンダムで、アイテム回収してみました

ガンダム試作3号機で、アタシもエースになるわ。

俺のパイロット人生、これまでかな……。

鉄也、援護するわ。って、置いていかないで!!


サテライトキャノン発射!!　って、月がねェ!!

激、ジロンのハンドル操縦講座

【第45回　実戦編】これまでの講座で　移動とジャンプについてはマスターできたと思う。今回は攻撃の基本、パンチについて解説だ。まずはギアをPにいれ、ハンドルを切りつつ足で右から46番目のペダルをオン。あとは気合とともに操作盤の上から21列、右から34番目のボタンを押すんだ。込めた気合により威力が変わるので　思いっきり声を出そう。これが秘訣だ!!

お約束のはみだし対談 7

B：今回、難しかったのは、敵が「防御」や「回避」。さらに「援護防御」を使ってくるんで、そのへんでボスへのダメージが与えにくかったですね。C．そうそう。「援護」を持ってる敵を少しずつはがしていかないと…。A：それは戦術性がアップしたってこと？

シナリオ36 破れかぶれのラグ

強化パーツを装備して、戦闘に備えよう

熟練度条件：すべてのコンテナを回収

敵よりも先にすべてのコンテナを回収しなければならない。そのためには、あらかじめＺＺにブースターを装備しておかないと、マップ左端にあるコンテナを敵に奪われてしまうぞ。そして、ブングルローバーとブングルスキッパーにもブースターを装備させておけば、ザブングルを分離させてコンテナを回収可能。もうひとつ注意してもらいたいのが、ブルメとダイクが強制出撃してしまう点。このマップでは、WMのみ乗り換えができないので、ギャロップに強化パーツをつけて、彼らをフォローするように。すべてのコンテナを回収したら、敵の増援が出現。ラグはジロンで説得可能。ラグを味方にしたときに、敵がいなければ敵と味方の増援が登場。ラグが仲間になったときに敵がいれば、味方の増援。そのターンのＥＰか、敵の全滅で敵の増援が出現する。

●入手アイテム

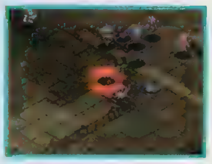
アイテム	条件
高性能R	カラスを撃墜
高性能GE	グレタを撃墜
資金20000	コンテナ（12　10）
資金5000	コンテナ（18　13）
資金30000	コンテナ（17　5）
資金15000	コンテナ（19　11）
ＢＳ300	コンテナ（15　12）
ＢＳ400	コンテナ（20　16）
ＢＳ500	コンテナ（19　7）

シナリオ37 捨て身と捨て身の大戦闘

運動性の高いユニットをメインに！

熟練度条件：３ターンまでにカラス以外の敵を全滅

カラス以外の敵を全滅させなければならないのだが、２ターン目までにカラスのＨＰが70％以下になると、「ド根性」を使う。３ＰＰまでは完全に無視するように。移動力の高いユニットでザコを一気に撃墜して、熟練度を上げてしまおう。問題なのは３ＰＰ以降。３ＰＰにカラスとコトセットの強制戦闘が起こる。その後、ジロンがウォーカーギャリアに乗り換えて登場し、カラスと強制戦闘が起こる。さらに、敵の増援に飛行ＷＭのドランが現われる。このときに、アイアン・ギアーのＨＰが減っているので、敵に囲まれて撃墜されかねない。まずは、アイアン・ギアーのＨＰを回復しよう。ドランは運動性が高いので、注意しよう。



▲強制戦闘後カラスは、「根性」でＨＰを回復するので、それまでは攻撃を控えよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能照準器	カラスを撃墜
ＶＲメット	コンテナ（25　14）
資金20000	コンテナ（21　24）
資金50000	クリア時、熟練度９以下

シナリオ38 暗黒大将軍の挑戦

熟練度入手条件を見極めて確実にゲット

熟練度条件：マップ１　敵の全滅　マップ２　暗黒大将軍を撃墜

戦闘マップ１では、スーパー系のボスクラスの敵が多いので、全滅を狙うのは難しい。また、味方の増援（鉄也を説得した次のターンのＰＰ）までは、ダンテのＨＰが80％以下になると「ド根性」を使ううえ、鉄也を説得すると、敵の増援も登場するなど、困難である。そこでここでは、素早く甲児で鉄也を説得し、すぐにダンテを撃墜してクリアしよう。戦闘マップ２では、鉄也のＨＰが30％以下になるか、ダンテを２体以上倒すか、３ＰＰになると、味方と敵の増援が登場し、鉄也のＨＰが回復する。あとは、暗黒大将軍を倒すだけでクリアとなる。なお、暗黒大将軍は、ＨＰが30％以下になると撤退してしまうので、確実に倒そう。

▲パイルダーに分離して鉄也を説得し、一気にダンテを倒す方法もある。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Ｚ	あしゅらを撃墜
カートリッジ	シャーキンを撃墜
Ｐ　フレーム	ガレリィを撃墜
Ｂ　センサー	ゴーゴンを撃墜
超合金ＮＺ	暗黒大将軍を撃墜

シナリオ39 女の心をあやつれば

「集中」でピンチを乗り切ろう

熟練度条件：ティンプを撃墜

最初は３機しかいないが、２ＰＰと３ＰＰに味方の増援があるので、急いで戦闘をしかけなくてよい。ただ、３ＥＰになると、ジロンが敵陣の中に強制移動してしまうので、３ＰＰで絶対に「集中」をかけておくこと。ここからは迅速な行動が求められる。なぜなら熟練度を上げるために撃墜しなければならないティンプがマップ右端に到達すると、撤退してしまうからだ。しかし、ティンプを倒すと敵はすべて撤退してしまうので、ティンプの四方を味方ユニットで囲んで動けなくしてから、残りの敵を全滅させよう。また、ギア・ギアのＨＰが90％以下になってもすべての敵が撤退してしまうので、ティンプとギア・ギアは後回しにしよう。

▲エルチはジロンで２回説得すると撤退するので、ピンチになったら説得しよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
Ｍブースター	ティンプを撃墜
ＶＲメット	キャローンを撃墜
ミンメイ人形	ブレーカーを撃墜
資金50000	クリア時、熟練度９以下
ＢＳ600	クリア時、熟練度９以下

シナリオ40 果てしなき大空に誓う

目まぐるしく展開するイベント!!

熟練度条件：７ＰＰまでに甲児がダンテを撃墜

最初のマップでは、敵が弱いので楽勝。ここで重要なのは甲児のレベルを上げること。２度目のマップでは、序盤からゲッターの合体不可イベント、敵として登場する鉄也など、目まぐるしくイベントが展開。熟練度は、７ＰＰまでに甲児がダンテを撃墜すればアップする。グレート（敵）登場後、ダンテは甲児の近くまで移動してくるので、時間的には難しくない。甲児のレベルが26以上あれば楽勝だ。ただし、甲児のＨＰが30％以下になるか、７ＥＰになるとイベントが発生しダンテはグレートに倒されてしまうので注意。その後は、甲児、鉄也、竜馬の気力が150になり、味方増援（母艦）もあるので、簡単にクリアできる。

▲最初のマップで甲児のレベルをどこまで上げられるかがポイントとなる。

●入手アイテム

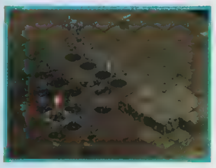
アイテム	条件
高性能照準器	ゴーゴンを撃墜
Ｐ　フレーム	ガレリィを撃墜
超合金Ｚ	ピクドロンを撃墜
超合金ＮＺ	暗黒大将軍を撃墜

シナリオ41 ホーラの意地

アイアンギアの行動を先読みせよ!!

熟練度条件：３ターン以内に初期目的をクリア

ダイターン３を含む４機の味方でアイアン・ギアーを取り囲めば初期目的クリア。これを３ターン以内に達成すれば熟練度が上がる。アイアン・ギアーはドームへと向かって移動するので、移動先を先読みして味方ユニットを動かしていこう。敵が多く密集しているので、取り囲むユニット以外は積極的に敵を倒していく必要があるぞ。勝利条件を満たせば、ジロンがギャリアに乗って登場する。あとはじっくり敵を殲滅だ。なお、敵を15体以下にすると敵増援があるので注意。また、アイアン・ギアーのＨＰを50％以下にするとホーラが「ド根性」＆「気合」を使う。以降も、ターンごとに様々な精神コマンドを使ってくるので、一気に倒すようにしよう。



▲ダイターンはダイファイターに変形。ザコをつぶしつつアイアン・ギアーを追え。

●入手アイテム

アイテム	条件
ＶＲメット	グレタを撃墜
ＢＳ400	コンテナ（12　9）
資金15000	コンテナ（21　20）

ハード

シナリオ36：パズルのようなイベントが大変そう。無理してコンテナを回収しないで、あらかじめラグの出現位置で待機すれば、簡単にクリアできそう？

シナリオ37：ウォーカーギャリア登場のシナリオとしては、ハードよりも若干難しそう。きちんとレベルを上げていないと、ドランがツラそうですね。

シナリオ38：これだけ強敵がたくさん出てくるうえに、２部構成とはご愁傷様です。まあ、熟練度を上げるチャンスが２回もあるのだから、ＯＫでしょ。

シナリオ39：いきなり洗濯とはほのぼのしてますね。あ。そのまま洗濯してたユニットを動かさないで洗濯し続けてますよ、この人。おもしろいかも。

シナリオ40：とにかく熱いイベントの連続でお腹一杯のシナリオ。辛い戦闘を乗り越えたあと、最終的にほとんど無敵状態で敵を蹂躙できるのも憎い演出。

シナリオ41：熟練度アップよりも、その後の敵全滅の方がつらい。なにせ敵の数が多いのだ。おまけに敵の増援まであるので、かなりの長丁場となった。

ノーマル

シナリオ36：コンテナ取得後の敵増援がかなり怖い。撃墜されるとそこで終わりなので、出撃前に強化パーツを装備しよう。味方増援までの辛抱。熟練度○

シナリオ37：熟練度条件が難しいが、援護攻撃などを駆使すれば大丈夫。主力ユニットの気力を上げて、強力な攻撃と精神コマンドの併用で撃破。熟練度○

シナリオ38：ダンテさえ倒せばクリアだが、この場合熟練度は手に入らない。熟練度は次の暗黒大将軍を倒すことで獲得するのをオススメする。熟練度○

シナリオ39：ティンプのギブロスは、あらかじめユニットを先行させて囲まないと逃げるぞ！　エルチをどうするかは、考えどころだが。熟練度○

シナリオ40：熟練度を獲得することだけ考えれば、ダンテの撃墜なので難しくはない。だが、イベントでグレートが倒してしまうと入手不可だ。熟練度○

シナリオ41：敵アイアン・ギアーを囲むため、敵部隊に突入。移動力と運動性が高いユニットで突破だ。ダイターン３も強化しておくと便利。熟練度○

イージー

シナリオ36：熟練度を上げないためにマップ中央の「ＢＳ300」のコンテナだけ敵に取らせる。どうやらフォッカーは酔うと気力が上がるらしい。

シナリオ37：なんかウォーカーギャリアが強そうなので、遅ればせながらジロンを育て始める。サブパイロットはチルよりラグのほうがオススメだ。

シナリオ38：グレートマジンガーが敵になったとき、誰よりも絶望した。まさかフル改造がこんなところで仇になろうとは……。敵の気持ちがわかった。

シナリオ39：ラグをサブパイロットにしていたので、毎ターン「集中」をかけてなんとかしのいだ。ティンプは囲んで適当にいじめたあと逃がしてあげた。

シナリオ40：イージールートのシナリオ38と似ている。甲児をあまり育てていないと熟練度アップは難しいだろう。ちなみに私の甲児はいまだレベル20。

シナリオ41：ターン制限もあるのであまり経験値を稼ぐことができないみたい。しかし、アイアン・ギアーを乗っ取られるとはねぇ。トホホですな。

今日のひとこと

隊長は酔っていたほうが、強いのでは？

コンテナにつられて出てみたら、敵だらけだ！

なんだ!?　普通本体を倒したら分身も消えろよ。

赤くて角つきとは。これは私のためのＭＳだな。

今は敵だがグレートブースターを射出してくれ。

これで主人公の座奪回!!って、また飛べない!!

ゼンガーのドリル万歳

ドリルの良さがわからない貴様らに、我がじきじきにドリルの魅力を説明してやろう。ドリルは、唯一母なる大地に穴を穿つ、最高の武器である。このような真似が　ビームなどといった軟弱な兵器に可能か？　答えは否だ！　また、ドリルはその外観もまた魅力だ。硬く太く回転するドリルは　まさに漢の武器にふさわしいものだとは思わないか？

お約束のはみだし対談 8

C：うーむ。むしろ、熟練度と合わせて、面倒くさいだけな気もしましたね。B：いいじゃん。キミ『スパロボ』好きなんだから。C：なんかだまされてる気がする…。A．ストーリーはどうだった？　B．良くも悪くも「外伝」って感じでしたね。C：いきなり強力な

シナリオ42 イノセントの黒歴史

トロンとの戦いでは飛び道具厳禁!!

熟練度条件 5ターン以内にカラスを撃墜

最初はジロンとトロンの戦い。ここでは、ジロンは絶対にパンチ以外で攻撃しないこと。飛び道具を使うとトロンが仲間にならなくなる。トロンを撃墜するか3PPになると敵味方の増援が発生し、トロンはNPCになる。ジロンはそのままトロンの護衛に回ろう。このマップではカラス登場から5ターン以内に倒せば熟練度がアップするが、カラスは3ターン目にイベントで「ド根性」を使うので、実際は2ターンしか余裕はない。また、イベントでカラスはアイアン・ギアーに強制移動で隣接する。スーパーロボット系をアイアン・ギアー周辺に配置しておき、イベントが発生したら一斉に攻撃して仕留めるようにしよう。

▲トロンとの戦いではパンチのみで戦う。飛び道具は絶対に撃たないように!!

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能レーダー	カラスを撃墜
ミンメイ人形	ゲラバを撃墜
高性能GE	コンテナ（17　21）
資金15000	コンテナ（24　21）

ハード ビリン、マリア、トロンとザブングルファンにとっては嬉しい仲間が大量追加。しかしトロン以外はとても出撃させる余裕はないような……。

ノーマル グレタ・ガリー突撃イベント後、アイアン・ギアーが敵に包囲されるが好都合。敵が近くに来たので集中攻撃で各個撃破だ！　熟練度○

イージー 何が悔しいって、イージールートでは姿すら見せないトロンが仲間になること。いいなぁ～、ハードでやり直そうかなぁ～。

久々の登場なのにコンテナ回収して終わり!?

シナリオ43 女いろいろ万華鏡

「ザブングル」系キャラを中心に戦おう!!

熟練度条件 マップクリア時、敵を全滅させている

最初の目的は、イサムが目標地点に辿りつくこと。イサムはイベントで気力が減るが、毎ターン「集中」をかけていれば落ちることはない。初期目的をクリアするか、イサムのHPが50%以下になると敵味方に増援が発生し、敵の全滅に目的が切り替わる。しかし実際には、エルチのHPを50%以下にするか、ジロンでエルチを2回説得するとクリア。このとき、敵を全滅していれば熟練度アップ。つまり、敵を全滅してからエルチを説得すればいい。なおこのマップでは、「ザブングル」系以外のキャラ（ガルド、ミリアを除く）は気力が80になっている。「ザブングル」系を中心に出撃選択しよう。敵はそう強くないが、「気合」を持っていないキャラは足手まといになるだけだろう。

▲ここではNPCになったコトセットが大暴れ。

●入手アイテム

アイテム	条件
Mブースター	キャローンを撃墜
VRメット	コンテナ（8　14）
C　コア	コンテナ（21　12）

ハード 「ザブングル」系中心といっても使えるのはジロンくらいでしょう。スーパー系は序盤から「気合」使いまくった方がいいかも。

ノーマル エルチ以外を全滅させなくてはいけないのだが、気力の低いパイロットばかりなので厳しい展開になる。イサムとガルドが頼みの綱。熟練度○

イージー コトセットはちゃんと戦闘のセリフが変化するのに、そのほかのキャラは変わらない。アムロやクワトロの笑い声の戦闘シーンも見たかった。

ひゃーはっはは、あーはっはっは!!

シナリオ44 イノセントを統べる者

長丁場だけど、熟練度アップは簡単!!

熟練度条件 ①昼／敵を全滅。夜／6ターン以内にクリア ②敵を全滅

2段階になったマップで、その1段階目も開始前の選択肢により内容が異なる。昼と夜の2種類ある1段階目は、サッとクリアしたいなら夜、経験値と資金を稼ぎたいなら昼を選ぼう。熟練度アップはどちらも簡単で、夜は6ターン以内にクリア、昼は敵全滅でOK。ターン制限のない昼がオススメだ。なお、プルツーはジュドーで、エルチはジロンで説得できるので、2人の出撃を忘れないように。2段階目のマップは味方の誰かが目標地点に到達すればクリア。敵は多いが道なりに進んでいくだけなので簡単だ。ただ、1機でも撃墜されるとゲームオーバーなので注意。1段階目で熟練度を獲得していない場合、2段階目で敵を全滅させても熟練度が上がる。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能レーダー	ティンプを撃墜(昼)
大型G	エルチを撃墜（昼）
高性能GE	ホーラを撃墜（昼）
P　フレーム	プルツーを撃墜(昼)
高性能レーダー	ティンプを撃墜(夜)
大型G	エルチを撃墜（夜）
Hクラフト	ホーラを撃墜（夜）
P　フレーム	プルツーを撃墜(夜)
高性能照準器	ティンプを撃墜
SRキット	コンテナ（7　19）
超合金Z	コンテナ（16　17）
BS800	コンテナ（15　7）
ユニット(※1)	MC（16　11）

ハード 長丁場になるマップだが、敵はそう強くなかった。最初のマップはもちろん昼間の作戦を選択。十分に資金と経験値を稼いだ。

ノーマル YF－19とYF－21を敵密集地帯に飛びこませて、大半をピンポイントバリアパンチで掃討。気力が上がったスーパー系でトドメ！　熟練度○

イージー サテライトキャノンに頼っていたので選択では「奇襲策」を選んで月のあるマップで戦う。基地内のマップではバルキリー系のユニットだとラク。

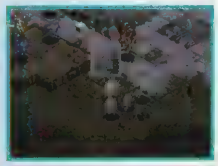
やった、月が出ている。ああ、気力が足りない。

シナリオ45 天地を灼く剣

一刻も早く、オルバを取り囲め!!

熟練度条件 オルバのHPを10%以下にする

南のアルマイヤーに向けて移動するオルバのHPを10%以下にすると熟練度アップ。取り囲めば簡単のように思えるが、オルバはこちらを攻撃してくるので注意。また、シャギアを倒すとオルバに毎ターン「鉄壁」と「集中」がかかる。こうなるとダメージを与えることは難しいので、シャギアは無視した方が無難だ。オルバのHPを10%以下にすると敵はすべて撤退し、5ターン以内に全味方ユニットがマップ端に辿りつくことが勝利条件となる。オルバのHPを削る前に、足の遅い味方はあらかじめマップの端近くに待機。



▲オルバの足止め役以外は敵部隊に向かい、可能な限り経験値を稼いでおくといいぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
Mクラフト	シャギアを撃墜
資金20000	コンテナ（22　25）
資金10000	コンテナ（30　17）
BS500	コンテナ（20　19）
ミンメイ人形	コンテナ（14　22）
資金100000	クリア時、熟練度26以上
資金100000	クリア時、熟練度11以下
BS1000	クリア時、熟練度11以下

ハード アイテム欲しさにシャギアを倒したので、オルバは常に「鉄壁」＆「集中」状態。HPを削るのにかなり手間取ることになってしまった……。

ノーマル ガンダムアシュタロンは、常に防御や回避をしてくるので、「必中」がないとつらい。「熱血」を併用してHPギリギリまで減らした。熟練度○

イージー 主力部隊が対シャギア戦に向かったため、オルバは見逃す。それよりもオルバが消えたあとの脱出イベントにビックリ。つくづく核は怖い。

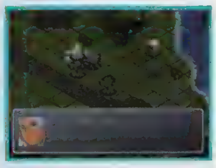
取り囲まれて生殺しか。こんな役ばっか……。

シナリオ46 飛べ、宇宙へ

地形効果に対応できるパーツを装備せよ

熟練度条件 6ターン以内に敵を全滅

熟練度を入手するためには、素早く敵を倒していかなければならない。しかし、マップ中には海や森といった移動に制限のかかる地形が多い。そこで、あらかじめホバークラフトやミノフスキークラフトといった、移動の制限を受けなくする強化パーツを装備させておくように。まず、基本的に部隊を右上に進軍させよう。そのときに、今までのマップでガロードがエニルと戦っているならば、ガロードのみマップ左下に待機させておく。2PPに敵の増援と味方の増援が登場する。さらに、4EPに敵の増援がマップ右下に現われるので、3PPあたりから、3機ほど右下に移動させておくといいだろう。



▲ロランを∀ガンダムに乗せておけば、コレンと戦闘させることで、撤退させられる。

●入手アイテム

アイテム	条件
VRメット	ポゥを撃墜
Sモジュール	フィルを撃墜
資金20000	コンテナ（15　9）
BS400	コンテナ（22　21）
資金60000	クリア時、熟練度11以下

ハード 敵の増援の出現位置を知らなければ、熟練度を入手することが難しい。敵もHPが高いヤツが多いので、かなりやっかいなシナリオです。

ノーマル 強制出撃してしまうユニットの中に、トールギスⅢがいるので、無改造状態だと苦戦は必至。既定以内クリアを目指すなら特攻だ！　熟練度○

イージー 7ターン以内に敵を全滅しないとゲームオーバーなので一手もムダにできない。ガロードはエニル説得のため開始直後、単身マップ左へ。

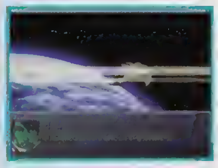
いい加減にしてくれよ。ガンダムは売らないって。

シナリオ47 ターンX起動

ガンダムDXで、敵をたたけ！

熟練度条件 ターンXのHPを70%以下にする

このシナリオでは、味方は基本的に初期配置のユニットのみ。最初の勝利条件を満たすために、素早くアルマイヤーの四方を囲んで、HPを削っていこう。このさいに、精神ポイントは温存しておかないと、あとで苦労するぞ。3PPになると、味方の増援が登場する。勝利条件を満たすと、敵の増援が登場するが、その次のターンにも、また敵の増援が出現する。熟練度を入手するためには、ターンXのHPを70%以下にしなければならない。しかし、ターンX出現後3ターンが経過するか、ターンXを撤退させるとすべての敵が撤退してしまう。そこで、あらかじめガロードで積極的に敵を倒して気力を上げておき、マップ兵器で倒そう。



▲イサムとガルドを前に出しすぎると、敵は彼らばかり狙ってくるので注意。

●入手アイテム

アイテム	条件
Mブースター	スエッソンを撃墜
NMユニット	メリーベルを撃墜
Sパネル	コンテナ（3　5）
資金60000	クリア時、熟練度12以下

ハード ついに登場したターンX。あ、でもこのシナリオで最終分岐でハードにいけるだけの熟練度が手に入るのか。でも、ターンXって倒しにくい…。

ノーマル ターンX強すぎっ！　装甲値が高いうえに、HP回復まであるし。初期状態から改造していないキャラだけだと、ほんとにツライ！　熟練度○

イージー 久々の宇宙戦。だが敵が意外に強かった。増援のカリスも焼け石に水。ヒイロ、ゼクスを育てていなかったことを激しく後悔する。

せっかく助けにきたのに、間に合うのか？

ヒイロの直球恋愛相談

最初の相談だ。「私の彼は　可愛い娘が仲間になるたびに、すぐに鼻の下を伸ばすんです。光子力研究所　S　Y」そうか。ならば　邪魔者は排除しろ。次。「どうやら彼には好きな人がいるらしくて　なかなか振り向いてくれません。どうしたらいいの!?　DC　R　Z」そうか。ならばターゲットを確認し　速やかに消去しろ。

お約束のはみだし対談 9

ユニットで仲間が登場するんだけど、それでいて未来に飛ばされちゃうもんだから、すぐにバラバラになったのにはビックリしたね。B：「∀」の設定を生かして、マウンテンサイクルからいろんなものが発掘されるってのはおもしろかったな。A：たしかに（笑）。

シナリオ48
時を超えた対決

敵の数が多いので、手早く片付けよう

熟練度条件 ターンXのHPを60%以下にするか、カーメンを撃墜

初期配置の敵を10機以上倒すと、敵の増援が現われる。さらに、敵の増援が登場してから、敵を10機以上倒すと、またも敵の増援が登場する。さらに、2回目の敵の増援が登場してから4ターン後のEPか、ターンXのHPを60%以下にしても敵の増援が現われる。しかも、増援で現われる敵の数が多いので、運動性の高いユニット以外は単独行動をさけるように。ターンXやカーメンを撤退させると、その他の敵も撤退してしまうので、なるべく彼らは最後に倒す。熟練度を入手するには、カーメンを撃墜するか、ターンXのHPを60%以下にしなければならない。一番簡単なのは、カーメンを撃墜すること。撃墜すると、強化パーツも入手できるからお得だ。しかも、ターンXを相手にすると、HP回復（大）を持っているうえ、こちらの攻撃を防御してしまうので、難易度が高い。

●入手アイテム

アイテム	条件
大型G	ミドガルドを撃墜
SRキット	スエッソンを撃墜
高性能R	シャギアを撃墜
Pフレーム	オルバを撃墜
HPHGCP	メリーベルを撃墜
ハロ	カテジナを撃墜
精神E装置	カーメンを撃墜
資金60000	クリア時、熟練度12以下

ハード：ここでもターンXが登場する。しかし、ターンXってただでさえHPが多いのに、HP回復（大）まであるし。なるべくなら、戦いたくないな。

ノーマル：最初に戦力を分担しないと次々現われる増援に対処できなくなる。スーパー系ユニットが少ないのでカーメン旗艦の撃墜は難しいぞ。熟練度○

イージー：このルートはリアル系のユニットばかり。唯一のスーパー系ブライガーが大活躍。カーメンを撃墜してアイテムを入手したが、熟練度までも…。

今日のひとこと：∀はたいして回復できないのに…。

シナリオ49
私はD.O.M.E.…黒歴史を封印する者

最低限の敵を倒し、中央突破だ！

熟練度条件 5ターン以内に勝利条件を満たす

ラー・カイラムを所定のポイントに移動するだけでクリアとなるこのシナリオ。一見すると簡単そうだが、そうはいかない。Gビットを1機撃墜するたびに、新たに1機Gビットが、最大10機まで出現するからだ。さらに、敵を11機撃墜するか、ラー・カイラムが目標地点に接近することでも、敵の増援が出現する。この増援が出現後、さらにラー・カイラムが目標地点に接近すると、敵の増援が出現する。とにかく、敵の数がハンパではないのだ。そこで、あらかじめラー・カイラムにブースターを装備させ、遠距離から目標地点に到達できるところにラー・カイラムを配置し、道を作るように敵を撃墜しよう。

▲敵の攻撃をすべてよけられるようなユニットで、道を切り開こう。

●入手アイテム

アイテム	条件
資金100000	クリア時、熟練度28以下
資金100000	クリア時、熟練度12以下
Mドライブ	クリア時、熟練度12以下
SRキット	クリア時、熟練度12以下
HPHGCP	クリア時、熟練度12以下

ハード：ひえ～。熟練度条件を見たら楽勝だと思ったのに、敵の数が多すぎだってば。って、熟練度による違いがあまりないから、みんな苦労してるね。

ノーマル：Gビットの数が尋常じゃないので、運動性の高いユニットを囮に使い道を開き、所定のポイントにラー・カイラムを突っ込ませた。熟練度○

イージー：ここはマップ兵器を撃つだけで、ゲームオーバーに。しばらくこのステージで経験値稼ぎをしてみる。とくにメシェーを集中的に育ててみた。

今日のひとこと：ティファ、早目にGビットを止めてくれ。

シナリオ50
奪われた真・ゲッターロボ

正面から戦いを挑まないようにしよう

熟練度条件 バット以外の敵を全滅させてから、勝利条件を満たす

マップ1では、まともに戦闘できるユニットが、マジンガーZとゲッター1しかない。しかも、敵を倒してもすぐに増援が現われてしまうので、ここでは、速やかにマウンテンサイクルからアイテムを回収して、甲児以外のユニットを撤退させてしまおう。続くマップ2では、勝利条件が2つあるが、ここでは鉄也を甲児に隣接させよう。すると、甲児がマジンカイザーに乗り換えるうえに、気力が120（熟練度が10以下なら130）になる。マジンカイザー登場から1ターン後のPPに、味方の増援も現われる。味方の増援が現われたら、運動性の高いリアル系ユニットで、ザコと戦おう。ザコを倒したらいよいよ真・ゲッター1との戦いになる。真・ゲッター1は、HP回復（大）を持っているので、短期決戦をかけないと、HPを減らせなくなってしまうので注意。

●入手アイテム

アイテム	条件
超合金Z	ゴーゴンを撃墜
ユニット	MC（7　15）
ユニット	MC（20　18）
資金50000	クリア時、熟練度29以下
BS1000	クリア時、熟練度29以下
資金100000	クリア時、熟練度13以下
BS1000	クリア時、熟練度13以下
Mクラフト	クリア時、熟練度13以下
高性能照準器	クリア時、熟練度13以下

ハード：個人的に真・ゲッターロボが大好きなんで、かなり心が痛んでみたり。結局パワーアップ版のゲッターGを手に入れるために破壊したけど。

ノーマル：味方戦力の強化パーツが外された状態なので、ユニット改造をしていないとピンチに！ 熟練度は真・ゲッターを撃墜したので未入手。熟練度×

イージー：真・ゲッターと強化型ゲッターのどちらにしようか迷ったが、やはりかっこいい真・ゲッターを選ぶ。やはりロボットは見た目が大事。

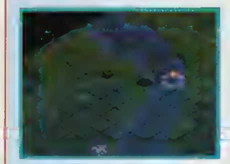
今日のひとこと：たった1人では、ゲッターを使いこなせないぞ。

シナリオ51
姿なき恐竜空爆隊

スーパー系キャラのレベルが決め手!!

熟練度条件 6PP以内に敵を全滅

6PP以内にマップ四方に散らばったゼンⅡをすべて倒すとマップクリア。熟練度を上げるためには、その6PP以内に敵を全滅させないとならない。とにかく制限ターンが厳しく、全滅どころかマップクリアすら難しい。ゼンⅡが出現するのは2PPだが、最初のターンから一斉に四隅に散らばっていかないと間に合わない。ゼンⅡのいる四隅のうち、北西にはその他ザコが大量に出現しているので、本隊をこれにぶつけ、残りの3方にはスーパー系を2～3体ずつ差し向けよう。ゼンⅡ自体は攻撃してこないが、HPが高いうえにザキが2機ずつお供についている。速攻で攻撃を仕掛けていかないと間に合わないので注意。



▲出現場所は四隅と決まっている。最初のターンからとにかく急いで四方に散らばれ!!

●入手アイテム

アイテム	条件
Mブースター	バットを撃墜
超合金Z	ゴーゴンを撃墜
資金20000	コンテナ（16　6）
ソーラーパネル	MC（3　27）
資金60000	クリア時、熟練度11以下

ハード：これは厳しかった!!　ただ6PPでゲームオーバーなので、資金＆経験値稼ぎにちょうどいい。全滅技でスーパー系のレベル上げに専念。

ノーマル：開始直後に部隊を4つに分け、それぞれMAP端に向かわせる。敵部隊の数によって戦力を分散させないと、条件的にはつらいぞ！　熟練度○

イージー：部隊を分散させるのはつらかった。グレートとゲッター以外育ててなかったのが痛かった。今後のことも考えて、他のキャラも育てた。

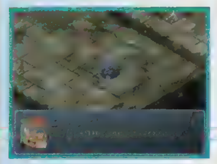
今日のひとこと：HP回復してもムダってどーいうこと!?

シナリオ52
エルチ目覚めよ

2回目の説得の前に敵を全滅!!

熟練度条件 勝利条件を満たす前に敵を全滅

このマップでは、まずジロンでエルチを説得し、エルチのHP30%以下にするか敵を5機にする。するとエルチは西の森に向けて撤退を始め、ジロンがエルチに隣接することが勝利条件に切り替わる。この勝利条件を満たした時点で、敵を全滅させれば熟練度アップだ。敵の数が多く、逃げるエルチを取り囲むのは難しいが、なるべく序盤から敵の数を減らしておけばそう困難な条件ではない。これまでの説得のチャンスすべてでエルチを説得し、ここでも説得すればあとでエルチはWMのパイロットに。しかし、今さらエルチを育てるのは厳しい。説得しなければアイアン・ギアーのサブパイロットになるので、そのほうがお得？



▲エルチ・ザ・グレートと最後の戦い。説得すればパイロットになるが……。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能レーダー	エルチを撃墜
VRメット	グレタを撃墜
カートリッジ	ホーラを撃墜
BS200	コンテナ（13　10）
資金60000	クリア時、熟練度12以下

ハード：エルチは説得してパイロットに。しかし結局活躍はできず。ブラッカリィもそう強いことないし。参戦が遅過ぎるんだよなぁ。

ノーマル：エネルギーと装甲を上げたスーパー系ユニットを敵陣に突入！　エルチは逃走するが、ユニットで囲み、その間に残りの敵を一掃する。熟練度○

イージー：簡単な勝利条件だ……と思っていたら3段階に変化し、結局は敵を全滅させることに。エルチはサブパイロット狙いで、あえて説得せず。

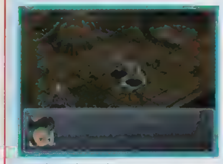
今日のひとこと：パイロットよりサブパイロットの方が楽そう。

シナリオ53
この星は僕らのものだ

ベルゲルミルを撃墜せよ!!

熟練度条件 ベルゲルミル（スリサズ）を撃墜

最初はボルテスとコンV2機で、ギルギルガンを倒さなくてはならない。これは3PPにイベントが発生し、ギルギルガンの気力が50、健一＆豹馬の気力が150になるので、それまで待ってからにしよう。その後の増援はグダを倒せばすべての敵が撤退する。経験値と資金を稼ぎたい所だが、戦闘はまだ続くので余力は残しておきたい。適当な所でグダを倒して敵を撤退させよう。そしてその後、このマップのメインイベントであるベルゲルミルとの戦いになる。ベルゲルミルを撃墜すれば熟練度が上がるが、HP30%以下で撤退する。ギリギリ（約15000）まで削り、「熱血」の必殺技＋援護攻撃で倒そう。



▲ギルギルガンは、イベントが起こるまで手を出さず、ムダなダメージは避ける。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能照準器	ガレリィを撃墜
HPHGCP	メカギルギルガンを撃墜
Pフレーム	スリサズを撃墜
大型G	MC（7　15）
B　センサー	MC（20　18）
資金60000	クリア時、熟練度12以下

ハード：敵の数が多くて辟易なマップ。しかしスレードゲルミルは思ったほど強くはなかった。それにしても、斬艦刀カッコ良過ぎ……。

ノーマル：ギルギルガン破壊に、ボルテスVとコン・バトラーVはエネルギー切れ。他の敵も退却させてしまった。ベルゲルミルも……。熟練度×

イージー：ギルギルガンは当然のように、HP回復とEN回復のスキルを持っていた。まぁ、イベントのおかげで何とか倒せたけど……。

今日のひとこと：俺たちを今まで忘れてた人、多いだろうなァ。

カミーユのお花畑日記

ジュドーのバカが出るたび撃墜されるので　切れたフライトさんにZZ取り上げられていた。人のMS盗もうとするからだ。子どもが戦場をうろつくなってことだ　まったく……。一方俺のZは改造の具合もよく　絶好調だ。しかし最近幻聴が激しい。また　ジェリドの声が聞こえる。あ!?　俺の名前が女みたいだって!?　落とすぞぉぉぉ!!　しっかし暑っ苦しいなぁここ。

お約束のはみだし対談 10

そういや、誰か叫んでたね、マウンテンサイクルで。C：そう。核を装備したままGP−02を埋もれさせるな！　って。おかげでこっちはいい迷惑でしたよ（笑）A　お。そろそろ紙面がつきそうだから、次回作があるとして、感想を述べてみよう。B：やっぱ『α』

シナリオ54 戦闘神降臨

次々に敵勢力が入れ替わる忙しいマップ!!

熟練度条件 ①カーメンを撃墜 ②ターンXのHPを50%以下にする

妖魔帝国、キャンベル星、ボアザン星の連合軍→ヌビアコネクション→ムーンレイスと、敵増援により続々と敵勢力が入れ替わっていくシナリオ。最終的にはギンガナムのターンXが出現後、5ターン経つと自動的にクリアとなる。熟練度アップ条件は2種類あり、カーメンを倒すか、ターンXのHPを50%以下にするかのどちらか（一方のみ）。カーメンはHP30%以下で撤退するが、13000強まで削れるのでこちらのほうが楽。ただし、ターンXは6EPで強制的に撤退するので早めに撃破しておこう。援護攻撃を使えば苦労しないハズだ。逆にターンXは、HP回復を持っているうえ、援護を持つ敵ザコに囲まれている。おまけにギンガナムの気力は150まで上がっているので、HPを減らすだけでもかなりやっかいだ。ターンXは相手にしないで、他のザコを潰して経験値と資金を稼いでいこう。

●入手アイテム

アイテム	条　件
精神E装置	カーメンを撃墜
ハロ	メリーベルを撃墜
NMユニット	スエッソンを撃墜
資金100000	クリア時、熟練度28以下
資金100000	クリア時、熟練度12以下
Mドライブ	クリア時、熟練度12以下
SRキット	クリア時、熟練度12以下
HPHGCP	クリア時、熟練度12以下

ハード 熟練度条件は2つあるが、カーメンを倒すほうで熟練度を上げた。ターンXの強さは半端じゃないので、無視してザコで資金を稼ぐほうがお得。

ノーマル カーメン旗艦撃墜に、規定ターンがあるとは……。というこことで、ターンXに攻撃を集中。常に防御はやめてくれ。イライラする。熟練度○

イージー ターンXを倒してもアイテムはもらえないので無視。カーメンの持つアイテムはかなり魅力だったので、つい倒してしまう。まぁいいか。

今回のひとこと なんか出番多いワリに、存在感ないなぁ。

シナリオ55 真・ゲッターロボ対マジンカイザー

熟練度は勝手に上がってしまう!?

熟練度条件 ①ゴーゴンを撃墜する ②真・ゲッター以外を全滅させクリア

2部構成になった長丁場のマップ。1段階目では、ミケロスを撃墜する（または、敵がMCに侵入する）とゴーゴンがマジンカイザーに乗って現れる。以降、マジンカイザーのHPを10%以下にして、甲児を隣接させればOKだ。ゴーゴンを倒せば熟練度もアップ。ゴーゴンは逃げも隠れもしないので簡単だ。2段階目では、バットの乗った真・ゲッターを撃墜するか、10%以下にすればイベントが発生してマップクリア。もし最初のマップで熟練度アップしていない場合は、このとき真・ゲッター以外の敵を全滅させていれば熟練度がアップするぞ。なお、真・ゲッターを撃墜したかどうかで、以降の竜馬たちの乗機が変化する。撃墜した場合は強化型ゲッター、10%以下にした場合は真・ゲッター。強化型は低燃費で扱いやすく、真は強いが燃費が悪い。

●入手アイテム

アイテム	条　件
超合金Z	ゴーゴンを撃墜
ユニット	MC（7　15）
アイテム	MC（20　18）
資金50000	クリア時、熟練度29以下
BS1000	クリア時、熟練度29以下
資金100000	クリア時、熟練度13以下
BS1000	クリア時、熟練度13以下
Mクラフト	クリア時、熟練度13以下
高性能照準器	クリア時、熟練度13以下

ハード 竜馬たちの機体、散々迷ったが結局真・ゲッターに。強化型は扱いやすいが攻撃力不足。やっぱトドメの一撃はゲッターでないと!!

ノーマル 最初のマップのミケロス撃墜は、敵の方から移動してくるし、HP回復や撤退がないので条件的には楽だ。真・ゲッターは撃墜。熟練度○×

イージー 甲児がマジンカイザーに乗ると強化型マジンガーが余ってしまう。もったいない……が、ほかにパイロットがいないので断念。ボスじゃねぇ～。

今回のひとこと 強化型余ってるなら、俺が乗るぞ。

シナリオ56 僕らが求めた戦争だ

マップ兵器で兄弟まとめて撃墜!!

熟練度条件 シャギアとオルバを同時に撃墜

最初は母艦の防衛が目的だが、敵は真っ直ぐブライトに向けて移動してくるのでそこを端からたたいていけばOK。相手はWMなので恐れることはない。熟練度条件は、6EP（または敵の全滅）に出現するシャギアとオルバを「同時」に撃墜すること。どちらもHP30%以下で撤退するので、双方をある程度まで削っておいて、マップ兵器を使って倒すしかない。ダブルエックスのツインサテライトキャノン（マップが夜の場合）や、ウイングゼロのローリングバスターライフルなどで攻撃しよう。なおオルバとシャギアはほかの敵を全滅させても撤退してしまう。何かザコを1機残しておこう。

▲ツインサテライトキャノンが使えれば楽。まとめて倒してアイテムもゲットだ。

●入手アイテム

アイテム	条　件
Mクラフト	シャギアを撃墜
大型G	オルバを撃墜
BS500	コンテナ（12　17）
ユニット	MC（4　22）
アイテム	MC（10　2）
資金80000	クリア時、熟練度13以下

ハード マップが夜だったので、ツインサテライトキャノンでオルバとシャギアを撃墜。発射体勢に持って行くまでがかなりつらかった。

ノーマル ラー・カイラムに向かってくる敵は問題ない。戦艦タイプは囲んでジワジワ削っていこう。フロスト兄弟を同時撃墜はシビアです。熟練度×

イージー 熟練度条件がなかなか厳しい。こういうときはイージーでよかったと思う。どっちを倒そうか迷ったが、持っているアイテムでオルバを選ぶ。

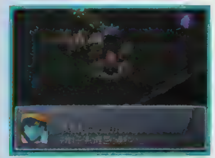
今回のひとこと なんかますます嫌われそうだね、兄さん。

シナリオ57 月光蝶

カテジナ最後の戦い!!「Vガン」ファン必見!!

熟練度条件 9ターン以内にカテジナ以外の敵を全滅させる

1段階目のマップでは、カテジナを倒すかHP30%以下にすればギンガナムが出現。これを倒せばクリアとなる。また、ここで9ターン以内にカテジナ以外の敵を全滅させれば熟練度がアップする。敵の数が多いので急いで進軍し、敵を倒していこう。とくに海中で動かないドッゴーラは、YF系バルキリーのピンポイントバリアパンチや、真ゲッター3などで早めに撃墜すること。2段階目のマップでは、10ターン以内にターンXを倒せばクリア。ザコが多いので全滅はかなり難しい。最初から精神コマンドを使いまくり、ターンXの撃墜に集中しよう。



▲1段階目のマップではカテジナのイベントが。必ずウッソを出撃させよう。

●入手アイテム

アイテム	条　件
Pフレーム	スエッソンを撃墜
NS装甲	ギンガナムを撃墜
HPHGCP	ギンガナムを撃墜
ハロ	メリーベルを撃墜
SRキット	グエンを撃墜
アイテム	MC（2　13）
アイテム	MC（2　33）
資金80000	クリア時、熟練度13以下

ハード ターン制限の厳しさに加え、ターンXの強さときたらどうだ。ターンXの撃墜に精一杯で、ほかのザコにはまったくかまっていられなかった。

ノーマル HPや運動性の高い敵が多く苦戦。でも敵増援（ターンX除く）がないため、規定以内の攻略は大丈夫。ユニットの強化は必須だが。熟練度○

イージー やはりターンXを倒すならスーパー系のユニットがいないと厳しい。イージーは制限ターンが長いので比較的ゆっくりプレイできた。

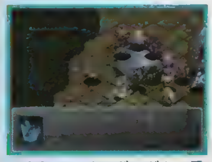
今回のひとこと こ、これで終わりなんですか、カテジナさん!!

シナリオ58 決戦！Xポイント

「てかげん」を持つキャラ必須!!

熟練度条件 核ミサイルが出現してから2ターン以内にすべてを消す

マップ開始前の選択肢により、マップが昼か夜のどちらかに変化するが、基本的な内容は同じ。夜だと敵の数が多いが、その分稼げるのでオススメだ。なお、カミーユ（Zガンダム）がいる状態でロザミィのHPを50%以下にするとイベントが発生し、Zガンダムが強化型になる。これは確実に入手しておきたい。熟練度アップ条件は、ロザミィのイベント後に出現する核ミサイルを、2ターン以内にすべて消す（HPを10%以下にする）こと。核ミサイルは撃墜するとゲームオーバーなので、「てかげん」を持つキャラを優先的に出撃させておこう。また、結構HPが高いので、あらかじめサイフラッシュなどで削っておくといい。



▲カミーユはZガンダムに乗せておく。Z以外に乗っているとイベントは起こらない。

●入手アイテム

アイテム	条　件
Mブースター	ティンプを撃墜
高性能照準器	ホーラを撃墜
アイテム	MC（30　4）
資金150000	クリア時、熟練度32以下
BS3000	クリア時、熟練度32以下

ハード 強化型Zガンダムは絶対ゲットしておいたほうがいい。武装追加だけでなく全体的なパラメータも強化されるので、ラストまで使えます。

ノーマル ノーマルだと核ミサイルは全部で5発。敵増援にGビットやゴーストがいるため、ミスが命取りになる。「集中」を上手に使おう。熟練度○

イージー 核ミサイルのHP減らしはかなりドキドキ。しかしバニングがあそこでクリティカルを出すとは……（涙）。やはりV2は強力すぎる。

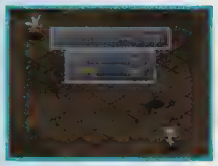
今回のひとこと なぜ、そうまで核にくわしい、アムロ!!

シナリオ59 ABAYO

クリアは簡単!! 熟練度よりも資金!!

熟練度条件 カーメン出現後、2ターン以内に勝利条件を満たす

初期配置のカーメンを撃墜すると、カーメンが2機出現する。以降、勝利条件はすべてのカーメンを同じターンで撃墜することに変わる。これを2ターン以内に達成すれば熟練度アップだ。1機でもカーメンが残っていると、次のターン以降9回までカーメンは再出現する。これをすべて倒せばかなり稼げるので、熟練度が十分高まっているならわざと再出現させよう。ここまできたら資金の方が重要だ。勝利条件を満たすとスレードゲルミルが出現。あとはスレードゲルミルのHPを20%以下にするか、5ターンが過ぎればクリアとなる。倒せばGウォールを入手できるので、ギリギリまで削っておいてスーパー系の必殺技＋援護攻撃で倒してしまおう。



▲とにかく簡単なマップなので、レベルの遅れたキャラを鍛えてもいい。

●入手アイテム

アイテム	条　件
Gウォール	ゼンガーを撃墜
資金200000	クリア時、熟練度14以下
BS2000	クリア時、熟練度14以下

ハード 育ててないブライガーの強制出撃には青ざめた。しかし「努力」でゼンガーを倒したら、レベルは一気にトップに躍り出てしまった。

ノーマル 敵の初期戦力は弱いので、こちらの全ユニットで特攻をかければカーメン旗艦も楽勝。ただし、同ターンで止めを刺すことがポイント。熟練度○

イージー 増え続けるカーメンを倒しているとどうなるんだろう？と思って倒しまくってたら、9回ぐらい増殖したところで打ち止めになってしまった。

今回のひとこと レベル低いからってすぐ母艦行きはチョメ!!

ルー・ルカのファッション通信

あのさ～、ノーマルスーツって飽きちゃったのよね～。他の人の参考にして　イメチェンしてみようかな？　やっぱラフな格好がいいよね。エルチとかいい感じ。エルチ＝ザ＝グレートはいただけないけど。ローラってすっごい美人よね……って　ロランなんだけどね。ハリーのメガネってどうなってんの？　全部真っ赤に見えそう。……このままが一番いいわね。

お約束のはみだし対談 11

を盛り上げてくれた主人公たちがどうなったかが気になりますね。A：結局出ないしね？　B：ええ。A．そこが「外伝」らしさと言えばらしさだな。C：ボクはやはりシュラク隊が…。A：またそれか！　B：シュラク隊がいないからってソシエを育ててたクセに。

シナリオ60 恐竜帝国の滅びる日

貴重な強化パーツを入手しよう

熟練度条件 敵を全滅

　マップ1ではフォッカー、輝、イサムの3人だけで戦うことになる。クリアするだけなら4PPまで逃げ回ればよいのだが、ここでは強力な強化パーツが手に入るので、敵を全滅させよう。事前にメガブースターや高性能レーダーを装備しておけば、簡単に敵を全滅できるぞ。武器を改造しておけば、さらに確実に敵を全滅できる。マップ2では、敵を全滅させるごとに2回敵の増援が出現する。そこで、最後の1機を破壊するときは、PPで行なうように。基本的にこのシナリオでは、ボスクラスの敵の周囲に、「援護」を持つユニットが配置されている。そこで、ボスクラスの敵を倒すときには、まずまわりのザコを破壊し、それから戦いを挑むように。なお、暗黒大将軍はHPが50%以下で「根性」を使い、ゴールはHPが50%以下で「ド根性」を使う。

●入手アイテム

アイテム	条件
精神E装置	バドを撃墜
ハロ	バドを撃墜
Mドライブ	バドを撃墜
超合金NZ	暗黒大将軍を撃墜
超合金Z	ゴーゴンを撃墜
Pフレーム	ダンテを撃墜
Mブースター	バットを撃墜
超合金NZ	ゴールを撃墜
高性能照準器	ガレリィを撃墜
資金200000	クリアボーナス

シナリオ61 歪んだ未来

目的地を目指し、戦闘はさけろ。

熟練度条件 9ターン以内に勝利条件を満たす

　一見すると、クリアはかなり簡単そうに見える。しかし、マップ中央を味方ユニットが超えるか2EPになると、目的地にゼンガーが出現してしまうのだ。ここでのポイントは、まず母艦にブースター系の強化パーツを装備させ、ゼンガーの射程ギリギリのところに待機させるように。また、敵を5機以上撃墜すると2回まで敵の増援が出現する。そこで、母艦を守る意味でも、極力戦闘はさけるように。また、敵は積極的に母艦を狙ってくるので、母艦のまわりには常に「援護」技能を持つ味方を待機させておこう。ゼンガーはHP回復（大）を持っているうえ、HPが50%以下になると「ド根性」「必中」「気合」「熱血」を使ってくる。HPを50%以下にしたら、「ひらめき」をかけて「熱血」のかかった攻撃を空撃ちさせておこう。ゼンガーを倒したら、ターン制限いっぱいまで稼ごう。

●入手アイテム

アイテム	条件
Gウォール	ゼンガーを撃墜
高性能照準器	ベルゲルミルを撃墜
高性能照準器	ベルゲルミルを撃墜
Pフレーム	ベルゲルミルを撃墜
Pフレーム	ベルゲルミルを撃墜
鋼の魂	MC（2　4）
資金200000	クリアボーナス
SRキット	クリアボーナス

シナリオ62 黒歴史の終焉

ボスクラスの敵が、連続して登場

熟練度条件 シャギアとオルバを同時に撃墜

　ほとんどの敵のHPが1万以上もある。さらに、多くの敵が「援護」技能を持っているため、正面から戦っても苦戦してしまう。なるべく、MAP兵器を持っているユニットを多めに出撃させて、「援護防御」を発動させないように戦おう。グエンがマップ上に生き残っているときにメリーベルを撃墜すると、敵の増援が現われる。グエンを撃墜すると、メリーベルが撤退してしまうが、メリーベルはアイテムを持っているので、倒しておこう。シャギアとオルバは、HPが50%以下になるか、どちらかが撃墜されると精神コマンドを使ってくるので、熟練度を上げるためにも、同時に撃墜するように。敵を全滅すると、新たに敵の増援が出現する。暗黒大将軍は、熟練度が32以上ある場合、HPが50%以下まで下がると精神コマンドを使ってくる。

●入手アイテム

アイテム	条件
高性能R	シャギアを撃墜
P　フレーム	オルバを撃墜
SRキット	グエンを撃墜
ミンメイ人形	メリーベルを撃墜
超合金NZ	暗黒大将軍を撃墜
超合金Z	ゴーゴンを撃墜
Pフレーム	ダンテを撃墜
HPHGCP	MC（7　15）
大型G	MC（20　18）
資金100000	クリアボーナス

シナリオ63 地球の後継者

敵を全滅し、最後の資金&経験値稼ぎ

熟練度条件 ベルゲルミルをすべて撃墜したあと、スレードゲルミルを撃墜

　スタート時の勝利条件は、母艦が目的地に到着することになっている。しかし、3PPになるか、味方が目的地に近づくことで敵の応援が出現して、条件が恐竜帝国の全滅に変わってしまう。そこで、最初から目的地を目指さずに、敵の撃墜に専念していこう。バットのHPが60%以下になると、精神コマンドを使ってくるぞ。ゴールもHPが60%以下になった場合に精神コマンドを使い、さらにHP40%以下になっても精神コマンドを使うので、気を付けよう。また、ゴールを倒すと、恐竜帝国が撤退し、ついにゼンガーたちが登場する。ゼンガーは、HPが70・50・30%以下になることで、合計3回も精神コマンドを使ってくる。しかも3回とも「根性」と「熱血」を使ってくる。さらに、3回目にはなんと「魂」までも使ってくる。ゼンガーに攻撃するときは、「ひらめき」を使ってワザと空撃ちをさせよう。

●入手アイテム

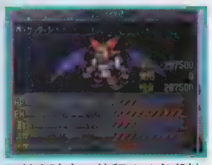
アイテム	条件
Mブースター	バットを撃墜
超合金NZ	ゴールを撃墜
高性能照準器	ガレリィを撃墜
精神E装置	ゼンガーを撃墜
勇者の印	MC（2　4）
資金100000	クリアボーナス
資金100000	クリア時、熟練度24以下

シナリオ64 竜が滅ぶ日

恐竜帝国、最後の総攻撃を撃退せよ！

熟練度条件 ゴールを倒した際、他の敵を全滅させている

　ハードルートだけに、いきなり苦しい展開を強いられる。毎EPに発射されるマグマ砲。ターゲットがランダムなうえ、当たったユニットのHPが半分になってしまう。そこで、ここではなるべくユニット同士を離して待機させると、一瞬のうちにピンチになってしまう。「援護」技能を持つパイロットを多めに出撃させて対処するか、「底力」や「ガッツ」を持つキャラを出撃させて、わざと発動させるのも手だ。バットは、HPが60%以下と40%以下の2回、精神コマンドを使ってくる。ゴールも、HPが80%以下と60%以下と40%以下になると3回精神コマンドを使ってくる。熟練度が39以上の場合、30%以下で、4回目の使用がある。



▲敵を確実に仕留める必殺技を連発するため、スーパー系ユニットのENを改造しよう。

●入手アイテム

アイテム	条件
Mブースター	バットを撃墜
超合金NZ	ゴールを撃墜
超合金Z	ガレリィを撃墜
ハロ	MC（2　4）
資金50000	クリアボーナス

シナリオ65 人類死すべし

最強の味方が、ついに登場！

熟練度条件 ①スレードゲルミルを撃墜②アウルゲルミルを撃墜

　マップ1では、すべての敵が「援護」技能を持っているので、通常戦闘で倒すときは、運動性の高いユニットで攻撃して、「援護」防御を空撃ちさせよう。もしくは、MAP兵器でまとめて破壊してしまおう。ゼンガーはHPが70%以下と50%以下と30%以下になることで、3回まで精神コマンドを使ううえ、HPが10%以下になると撤退してしまう。ここで、ゼンガーを倒すと、仲間になるうえ、熟練度が入手できるぞ。マップ2では、安全にクリアするためにスリサズとアンサズを倒そう。すると、敵が撤退し、新たに敵の増援が出現する。なお、スリサズとアンサズとウルズは、HPが70%、50%、30%以下になると、計3回精神コマンドを使ってくる。メイガスはHPが80%、60%、40%以下になると、計3回精神コマンドを使ってくる。なお、メイガスは、3回精神コマンドを使ったあとにHPが30%以下になると、撤退してしまうぞ。

●入手アイテム

アイテム	条件
Gウォール	ゼンガーを撃墜
SRキット	スリサズを撃墜
精神E装置	アンサズを撃墜
勇者の印	ウルズを撃墜
鋼の魂	メイガスを撃墜
資金100000	クリアボーナス

ハード

（シナリオ60）いや〜。これだけHPが高い敵がそろうと、壮観ですね。今までラクしてきたぶん、苦労してもらわないと。って武器、かなり改造してません？

（シナリオ61）簡単に目的地に行けそうで、実は行けないとは。さすが、ラスト目前。いかにイージーでも、そこまで甘くはないですな。がんばれぇ〜。

（シナリオ62）これだけボスキャラがそろうと…。なかなかHPは表示されないと、ドキドキしますね。もはや「援護攻撃」なくしては敵を倒すのも一苦。

（シナリオ63）つーか、精神コマンドって、敵にまわすとこんなにキツいものだったのね。攻撃しても攻撃してもなかなか撃墜できないよ〜。

（シナリオ64）今までの苦労が実って、ハードルートに進めた〜！　喜んでる場合でもないか。そろそろ熟練度上げるの、やめていいですか？

（シナリオ65）こんなに強い敵キャラが味方になっていいの？　わ〜い。今までハードだと、たいしたユニットとか入手できなかったけど、これで自慢できる。

ノーマル

（シナリオ60）ここに来て輝を使うことになろうとは。フォッカーの指揮範囲を頭に入れて、ある程度イサムが強ければ、規定以内は大丈夫だろう。熟練度○

（シナリオ61）ベルゲルミルの援護防御がとてもやっかい。隣接しているものは後回しにして、援護不能ユニットから撃墜。ゼンガーは要注意。熟練度○

（シナリオ62）フロスト兄弟を同時撃墜なのでマップ兵器による攻撃を試みる。途中オルバが動きだしたので予定が狂ったが、なんとか撃墜に成功。熟練度○

（シナリオ63）とにかく長い！　堅い！　次から次へとボスクラスの敵と戦うことになる。ノーマルでこれだからハードだと……。考えたくもない。熟練度○

（シナリオ64）マグマ砲が毎ターンどのユニットに当たるかハラハラする、かなり心臓に悪いステージ。ゴールの「ド根性」イベントも多すぎ。熟練度×

（シナリオ65）最初のマップのゼンガーも、イヤってほど精神コマンドを使ってくる。次のマップで仲間になるので頼もしいのだが。次はもう、嫌です。熟練度×

イージー

（シナリオ60）育てていなかった輝だが、バルキリーの性能に助けられ、マップ1では無事。ついでにマップ2にも出撃させてみたが、いきなり撃墜された。

（シナリオ61）敵が援護しあうので、なかなか撃墜できず大変だった。やはりむやみに前進せず、敵が近づいてくるのを待ったほうが賢いようだ。

（シナリオ62）サイコガンダムやらゴーストやらかなり強敵が多いマップ。しかしまたフロスト兄弟を同時に倒さなくては、ならないとは……大変そう。

（シナリオ63）シナリオ61と同じかな…と、思ったら恐竜帝国の面々が。上の2人のコメントでわかるようにかなり厳しいステージだね。よかった、イージーで。

（シナリオ64）このシナリオに進むには熟練度33以上でいいのに、38以上にしてしまうとマップが昼になってしまう。つまりサテライトキャノンが撃てない。

（シナリオ65）さすがにもらえるアイテムがすごい。ゼンガーの乗るスレードゲルミルはかっこいいが、こんな終盤で仲間になってもねぇ……。遅いっす。

今日のひとこと

（シナリオ60）今こそ決着をつけるぞ、ゴール！

（シナリオ61）「援護防御」だったら、負けないわ。

（シナリオ62）ボスキャラ相手なら、俺の出番だ。

（シナリオ63）ザコのクセにHPが5桁なんて…。

（シナリオ64）「魂」とは、こう使うものなのだよ。

（シナリオ65）能力がかぶっているではないか！

？さらば、「スパロボ」攻略班班長

みなさんっ！　元気ですかーっ！　そうですか……。みなさんが去ったデータ班室は　1人には広すぎるしだいで……。さてさて　今回秘密裏に取ったデータ班アンケートで　みなさんのやる気チェックをしましたが、最後の質問の「今後、復帰の有無」ですが　条件しだいでやってくれる人が1人、あとは全員「無理」か……。私は艦と運命をともにする！　さらばっ！

お約束のはみだし対談⑫

A．そういや今回登場した新作品は、すべて過去の座談会で出してほしいって言ってたヤツだったから、メーカーさんもここを…（思い上がり）。C：バンプレストさん、続編ではぜひシュラク隊を活躍させて。A：お約束の話も出たことだし、今回はここまで。

特報! スペシャルパーツ&特殊入手ユニットの入手条件大公開!!

I 特殊入手ユニット

普通にプレイしているだけでは入手できない、特殊なユニットの入手条件が判明したぞ。その多くはいくつものシナリオで条件を満たしていかなければならないので、ルートによっては入手できない場合もある。入手したユニットがあるならば、あらかじめチェックして、ルート選択をしよう。

▲ロボット大図鑑を100%にするためにも、確実に入手しておこう。

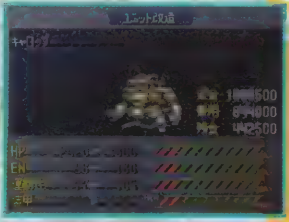
特殊入手ユニット一覧

ユニット名	シナリオNo.	条件
量産型ゲシュペンストMk－II	11	デモ前半時点の熟練度が6以上
量産型ヒュッケバインMk－II	11	デモ前半時点での熟練度が2以上
グルンガスト弐式	11	デモ前半時点での熟練度が1以下
ボルジャーノン（ギャバン用）	20	マップ1でロランがギャバンを撃墜しない
カプリコ	42	ジロンがパンチだけでトロンを撃墜する。もしくは、ジロンがパンチだけで攻撃し、NPCのトロンがマップクリア時点で生き残っている
キュベレイ	44	シナリオ12でジュドーとプルでプルツーを説得し、シナリオ44でジュドーがプルツーを説得
キュベレイMk－II	44	シナリオ12でジュドーとプルでプルツーを説得せず、シナリオ44でジュドーがプルツーを説得
Zガンダム（武装追加）	58	Zガンダムに乗ったカミーユがマップにいる時、ロザミアのHPを50%以下にする
真・ゲッターロボ	50/55	真・ゲッターを撃墜しない
ゲッタードラゴン（強化型）	50/55	真・ゲッターを撃墜する
マジンガーZ（強化型）	50/55	シナリオ50で、マジンガーZにグレートマジンガーを隣接、もしくはシナリオ55で、規定の数値までマジンカイザーのHPを減らし、マジンガーZを隣接させる

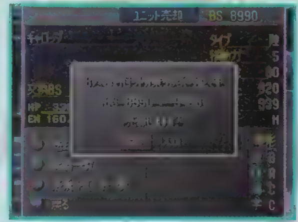
●シナリオ44でプルツーを説得しないとキュベレイなどのユニットは手に入らないが、プルツーはパイロットとして仲間になる。

III バザーでスペシャルパーツGET!

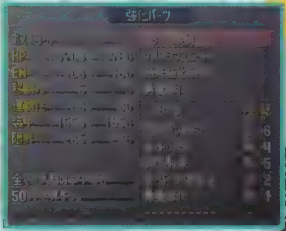
バザーでユニットを売る場合、そのユニットでフル改造してある部分があると、スペシャルパーツを入手できる。これは複数同時に入手可能なので、なるべくならばすべてのパラメータをフル改造してから売ろう。



▶フル改造にあまり資金を必要としないギャロップを売ろう。



▲スペシャルパーツは強力なものばかり。どんどんユニットを売って、入手しよう。



▶装備させればお気に入りのユニットがさらに強力になるぞ。

II 熟練度で異なるマウンテンサイクルの発掘物

未来編で登場するマウンテンサイクル。ここの上にユニットを待機させることで入手できるものの中には、熟練度によって異なるものが入手できる場合がある。そこで、どのシナリオで、何が入手可能か、まとめた。

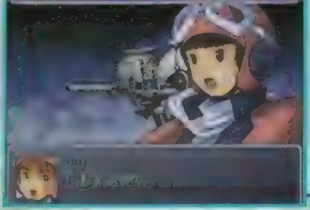
◀難易度が低いほど、強力なユニットが入手しやすくなっているのだ。

マウンテンサイクルアイテム一覧

No.	座標	イージー	ノーマル	ハード
27	10・2	ZII	Vガンダムヘキサ	ジム・クゥエル
27	4・22	サザビー	ガンブラスター	ガンイージ
30	10・2	ZII	Vガンダムヘキサ	ジム　クゥエル
30	4・22	サザビー	ガンブラスター	ガンイージ
32	3・27	FAZZパーツ	アーマードバルキリー	VF－11
40	2・10		大型ジェネレーター	ソーラーパネル
44	16・11	ヘビーウェポンシステム	ヘビーウェポンシステム	???
50	7・15	ガンダム試作2号機	ノイエ・ジール	ジ・O
50	20・18	ハロ	ミノフスキークラフト	デストロイド・モンスター
55	7・15	ガンダム試作2号機	ノイエ　ジール	ジ・O
55	20・18	ハロ	ミノフスキークラフト	デストロイド　モンスター
56	4・22	ビルドアップパーツ	ナノマシンユニット	ハロ
56	10・2	メガジェネレーター	ミノフスキークラフト	高性能照準器
57	2・13	超高性能スラスター	精神エナジー装置	ミンメイ人形
57	2・33	特殊強化装甲	ミノフスキードライブ	ミノフスキークラフト
58	30・4	勇者の印	ハロ	テム=レイの回路

突撃コラム こんなエースも悪くない!?

プレイする人によって、育てるパイロットやユニットは意外と異なる。そこで、『スパロボ』攻略班のメンバーの育てた部隊の中から、自慢のパイロット&ユニットを紹介していく。



◀普通のプレイヤーは、ソシエは育てないんでしょうね。

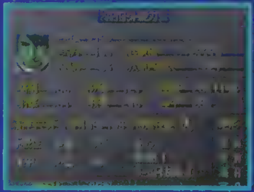
編集Aの場合

このシリーズをプレイすると、スーパー系をメインに使うのだが、今回はあえてリアル系をメインに使ってみた。その中で意外に強かったのがバーニング。MS乗りで唯一「ガッツ」を持っているし、ニュータイプに勝るとも劣らないパラメータ能力。Zガンダムに乗せて最後まで活躍させました。

◀ちゃんとウェイブライダー突撃も使えるのだ。

ライターBの場合

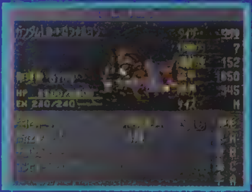
やはりなんといってもYF系バルキリーの2人。遠距離攻撃はイマイチだが、ピンポイントバリアパンチはEN消費が少なく強力。前作のオーラバトラーのように「集中」をかけ、敵部隊の中に突っ込ませてオトリとして使える。残念なのはアイテムを1つしか装備できないところかな？



◀個人的にはイサムのほうがお気に入り。

ライターCの場合

うちの部隊でよく使っているのが、ガンダムレオパルドD+Gファルコン。移動力の低さを飛行でカバーできるうえに、ロアビィが持っている「援護」を、よりいっそう有効に使える。遠距離でも近距離でも支援できるぞ。でも、他の攻略班の人は、合体すらさせたことないとか。強いと思うんですけどね。



◀射程の長さが「援護」技能をサポート。

やっぱり電撃だね!
■スーパーロボット大戦α外伝　完全攻略ガイド　（好評発売中　定価　本体1,200円＋税）
見やすいマップとボリュームたっぷりのくわしい攻略記事で評判の『スーパーロボット大戦α外伝　完全攻略ガイド』。熟練度UPの条件や隠しユニット&アイテムの入手条件などの情報はもちろん、ハードモード完全攻略への道など電撃ならではの情報満載で好評発売中だぞ!!

©(株)ナムコ

PS2

風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～

ゲームを最後まで遊び尽くしたい人は要チェック！ 上級者も必見の攻略情報を大公開!!

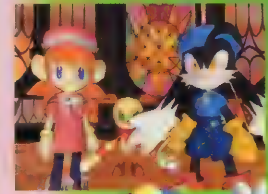
発売中 ACT	▶¥6,800 ▶ナムコ
	▶MC2（370KB）

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

各エリアに進んだ直後は、クロノアが数歩ほど強制的に走り続けてから、操作可能な状態に切り替わる。この"切り替わり"のときにクロノアは一瞬硬直するが、"切り替わり"の瞬間にジャンプすれば硬直をキャンセルできる。硬直時間を1回キャンセルして稼げる時間はわずか0.1～0.2秒にすぎないが、5回繰り返せば1秒近くタイムを短縮できる計算になる。タイムアタックに挑戦するときには重要になるテクなので覚えておこう！（城イドム）

攻略クライマックス！ 終盤＆エクストラビジョン攻略

『クロノア2』の攻略も、これでついに最終回。ラストを締めくくる今回の攻略では、終盤3ビジョンと、隠しステージであるエクストラビジョンを攻略していくぞ。とくに、終盤3ビジョンは、夢のかけらやモメットドールズの鈴を集めるのが大変なビジョンなので、アイテム集めのポイントを中心に解説してみた。この攻略を参考にして、パーフェクトクリアを狙ってみよう！

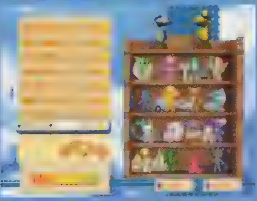


◀いよいよ物語は最高の山場に突入。

CHECK やり込み中のキミに贈る耳寄り情報!!

▶ビジョンセレクトが可能に！

最終ボスを倒したあと、データをセーブしたら、エンディングのあとでそのデータを改めてロードしてみよう。ステータス画面（マップ画面でL1ボタン）で、ビジョンセレクトができるようになるぞ。



▲この画面から、好きなビジョンへと直接進めるようになるのだ。

▶セーブデータのタイトルを変更

メモリーカード2が2枚あるならまず、好きなデータをロード。次にメモリーカード2を別のものに差し替え、セーブ。という手順で、好きなデータだけを残し、名前を変えたファイルが作れるのだ。

▲メモリーカード2を差し替えてセーブを試みると、この画面になる。

Vision ビジョン攻略 最後の3ビジョンを制覇しよう

今回は、ラストの3ビジョンと最終ボス戦を攻略するぞ。以下の攻略中の写真は、各ビジョン開始時の夢のかけら所持数を0にしたうえで、夢のかけらを取りこぼさずに、可能な限り集めたものを使用している。鏡の精を使って、夢のかけらの獲得数を稼ぐ方法も解説しているので、チェックしておこう。

攻略を読む前に

夢のかけらについて
各ビジョンの見出しに表示されている「夢のかけら」とは、そのビジョンで手に入れられる夢のかけらの最大数を表している。

エリアについて
エリアとは、画面が一度暗くなって、シーンが切り替わるまでの区間のこと。ビジョンと混同しないように注意しよう。

モメットドールズの鈴について
各ビジョン攻略の最後では、そのビジョン内のモメットドールズの鈴のある場所について、解説してみた。まだ鈴を6つ見つけていなかった人は、しっかりチェックしておこう。

箱船イシュラス浮上 Vision
夢のかけら：155
総エリア数：11

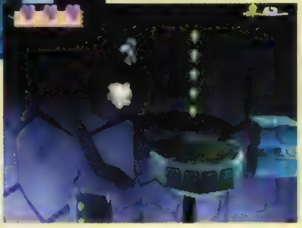
3つのエンジンを破壊しよう

どうにか箱船イシュラスに潜り込んだクロノアたち。今度は箱船の動きを止めるため、エンジンを破壊することになった。エンジンは全部で3つあるが、第5の国に到着する前にすべてのエンジンを探し出して、破壊することはできるのだろうか？ 急げ、クロノア！

POINT 1 鏡の精で夢のかけらを稼ごう！

右下の写真の場所で2段ジャンプすれば、踏み台にしたブッピィで鏡の精が解放される。そのあと素早く、夢のかけらを集めよう。鏡の精の効果の続いている間に夢のかけら小が10個、夢のかけら大が1個取れれば成功だ。

▲右上のこのンガポゴの卵は、先に割っておこう。



▶この位置で2段ジャンプ。ブッピィで鏡の精を解放。

POINT 2 空中キャッチで2段ジャンプ!!

エリア9では、空中の敵を足場の代わりにしないと進めない場所が多数存在する。ここでは写真のように空中で敵をキャッチして、素早く2段ジャンプしていこう。なおこの攻略記事中は、この連続アクションを、「Sジャンプ」と呼ぶことにするぞ。

▲風だまをフラムゥに撃って、空中でキャッチする。

▶キャッチした直後に2段ジャンプにつないでいこう！

モメットドールズの鈴を探せ!!

エリア:2

エリア:2

エリア:5

エリア:8

エリア:9

エリア:9

クロノア攻略日記

2段ジャンプで届くくらいの高さに飛ばされるトランポリンには、地面に直接設置されたものと、バネの上に設置されたものの2種類あるが、この2つのトランポリンの性能には少々違いがある。前者は飛ばされる高さがいつも一定だが、後者はトランポリンに着地した瞬間にジャンプボタンを押すことで、より高くジャンプできるのだ。

哀しみの国 Vision

夢のかけら：153
総エリア数：11

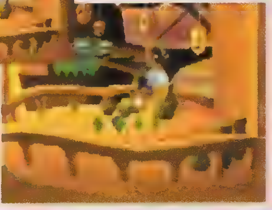
落下注意！足場の狭い難関ビジョン！

タットとレオリナの助けで、どうにか箱船の動きを止めることに成功したクロノアだったが、箱船はすでに哀しみの国に着いてしまっていた。〝哀しみ〟がこの世界全体に広がるのを防ぐには、もはや哀しみの王を倒すしか手はない。

POINT 1 鏡の精で夢のかけらを大量入手!!

写真の場所では、まず最初にジャイアントよろいムゥ2匹に繰り返しフラムゥを当てて、装甲をはがそう。そして、右側のつむじ風の下で2匹をできるだけ素早く倒し、それから鏡の精を解放して、夢のかけらを集めよう。

▲右側のつむじ風の真下で、ジャイアントよろいムゥを倒す。



▶夢のかけらが出現しているこの状態で鏡の精を解放しよう。

POINT 2 空中に配置された夢のかけらをゲット!!

エリア11の写真の場所では、はばたきを使用せずにジャンプ後、✚キーの右を押していれば、このエリア最後の夢のかけらを取ることができる。移動する足場やダメージを受けるガスに気を取られて不用意にはばたいてしまわないように注意しよう。

▲2つ目のトランポリンに乗る前。ここからジャンプ。

▶最後のトランポリンでの2回目のジャンプ中に獲得を狙う。

モメットドールズの鈴を探せ!!

エリア:2 [illegible]緑の足場の近く。背景奥のンガポゴの卵に、その少し先で捕まえられるフラムゥを投げつけてみよう。

エリア:7 [illegible]場の上にある。取ったあとは、テットンを使って、グミにつかまり直そう。

エリア:4 キットンがいる近く。中央の足場の上に隠されている。キットンで飛ぶときには、回転するササルンに接触しないように注意しよう。

エリア:8 [illegible]型になっている場所、背景の奥のンガポゴの卵の中。卵は常に上下に動いているので、ザコを当てるときにはよく狙おう。

エリア:5 1つ目のグミの先の、3つの緑の足場が固まっている場所の近く。フラムゥを利用して2段ジャンプを使わないと、取ることはできない。

エリア:10 [illegible]アで2つ目の記憶の置き時計のすぐ先。エリア4のモメットドールズの鈴と同じように、ササルンに囲まれた足場の上にある。

忘れられた道 Vision

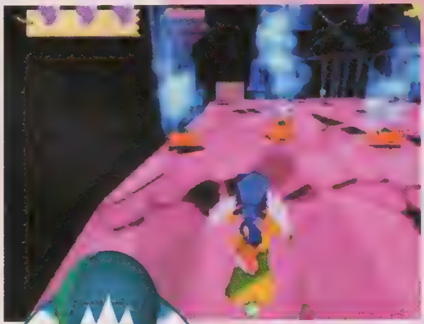
夢のかけら：150
総エリア数：3

最後のフロートボードビジョンに挑め！

異世界・ルーナティアに出現した第5の国。そこはたくさんの哀しみによってでき上がった〝哀しみの国〟。世界中にこの哀しみが広まってしまわないよう、クロノアたちは哀しみの王を追い、国の中心部を目指す！

POINT 1 分岐ポイントを見逃すな

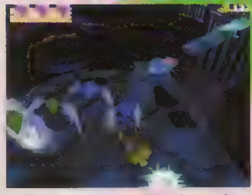
エリア3では、写真の場所の少し先にジャンプ台がある。これを使えば、隠しコースに進めるぞ。隠しコースの奥には、モメットドールズの鈴と羽つきの夢のかけらがあるぞ。



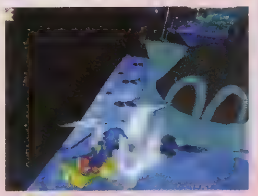
◀左奥のジャンプ台が分岐ポイントだ！

POINT 2 夢のかけらを追え！

左で解説している隠しコースには、羽つきの夢のかけらが登場する。ここではムダに蛇行せず、つねに✚キー上を押し続けておくこと。地表の夢のかけら4つを取ったら、素早く✚キー左上を押そう。羽つきの夢のかけら小2個が取れるはず。続いて、ササルンの左を目がけて走り、夢のかけら大をゲットしよう。



▲夢のかけらを4つ取りすぐに左へ。



▲夢のかけら大は、ここで取れる。

モメットドールズの鈴を探せ!!

エリア:1 [illegible]手前にある。コース右寄りに配置されているので、あらかじめ右寄りにラインをとっておくと、取りやすい。

エリア:2 このエリ[illegible]ササルンのすぐあと。極細コースが右に大きくカーブする場所にあるので、落下ミスに注意しながら取ろう。

エリア:1 記憶の置き時計の先の上段コースに隠されている。ここに進むには、その手前でフラムゥをキャッチして、2段ジャンプする必要がある。

エリア:3 このエリアで2つ目の記憶の置き時計の先の、ジャンプ台の先にある。コース右寄りに配置されているので、覚えておこう。

エリア:2 コース[illegible]面の色が黄色くなった、すぐあと。このビジョンの中では、比較的取りやすい場所にあるので、獲得にさほど苦労はしないはず。

エリア:3 隠しコースで、羽つきの夢のかけらが登場した場所の、少し先にある。かなり上空にあるので、ジャンプ台を使わないと取れないぞ。

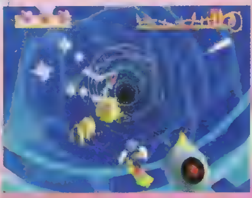
Boss ボス攻略 最終ボス・哀しみの王を倒せ!!

哀しみの王

登場Vision
涙の行末

第1段階 接近してきたときが狙い目だ！

ザコ(？)をキャッチして、ボスに投げつけるのが基本。ボスはときどきクロノアに接近してくるので、そのときを狙って投げつければ、ほぼ確実にザコを命中させられるぞ。



◀接近してきたときに投げつけるのがセオリーだ。

第2段階 周囲の〝玉〟をキャッチして攻撃！

ボス本体の周辺に2匹いる玉（右の写真でクロノアがキャッチしている）は、爪の裏側から風だまを当てればキャッチできる。また、正面（爪側）から風だまを当てれば動きを止めることもできる。ただし、たとえ一度キャッチしても、玉は約15秒間でクロノアの手元から消えてしまう。ボスの弱点は青い球体に固定されているレーザー発射口なのでキャッチした玉が消えてしまう前に素早く玉を投げて破壊しよう。

▲爪の裏側の部分に風だまを撃てば、キャッチできる。

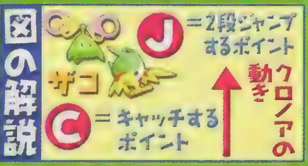
◀玉を弱点に当てれば、そこから放たれるレーザーも打ち消せるぞ。

クロノア [illegible]

最終ボス・哀しみの王（第2段階）との戦いでは、ボスをおおう青い球体にキャッチした玉を7回以上当てると8回目から1/4の確率でハートが出現する。ただし、1度ハートが出現してしまったあとは玉を当てたカウントは0に戻ってしまう。なお、第1段階の哀しみの王との対決時にはハートは出現しない。

Action アクション攻略 一歩先を行く上級テクニックを伝授

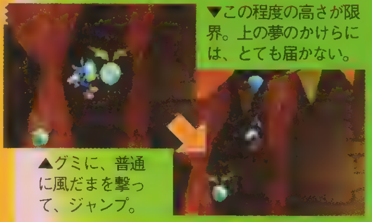
ここでは、エクストラビジョンをやり込むために必要になる、テクニックを解説していくぞ。上級者を目指す人なら、絶対にマスターしておきたいテクニックだ！



Tech.1 グミを使ってより高くジャンプ！

グミを経由してジャンプする場合、グミに普通に風だまを当ててジャンプしてもあまり高さを稼ぐことはできない（グミにぶら下がった状態からジャンプした場合も同じ）。より高くジャンプしたい場合には、グミの上のほうに風だまを撃ち込み、そのまま素早く次のジャンプにつなげてみよう。必然的に踏み切り位置が高くなり、その結果、より高い場所まで跳ぶことができるぞ。

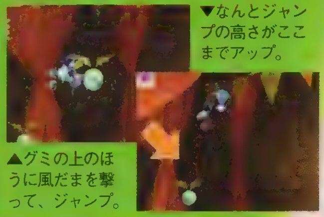
●普通にグミを利用してジャンプ



▼この程度の高さが限界。上の夢のかけらには、とても届かない。

▲グミに、普通に風だまを撃って、ジャンプ。

●グミを経由して、連続ジャンプ！



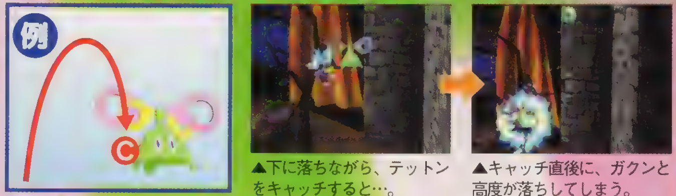
▼なんとジャンプの高さがここまでアップ。

▲グミの上のほうに風だまを撃って、ジャンプ。

Tech.2 テットンを捕らえた後の動きを考察！

気づいた人も多いと思うが、テットンをキャッチした直後のクロノアの動きは、キャッチする直前の行動によって変化するぞ。例えば、落下しながらテットンをキャッチすると、テットンはクロノアの重みや勢いに耐えきれず、上昇を始める前に一度ガクンと高度を落としてしまう。逆に、ジャンプの上昇中にテットンをキャッチすると、高度をほとんど落とさずに上昇してくれるのだ。

●落下中にキャッチ

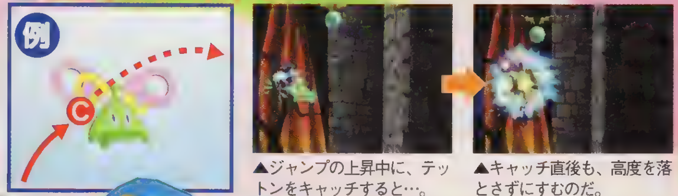


例

▲下に落ちながら、テットンをキャッチすると…。

▲キャッチ直後に、ガクンと高度が落ちしてしまう。

●上昇中にキャッチ



例

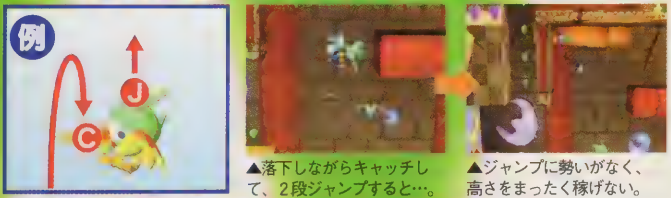
▲ジャンプの上昇中に、テットンをキャッチすると…。

▲キャッチ直後も、高度を落とさずにすむのだ。

Tech.3 空中キャッチでより高い所へ！

同じザコをキャッチしてSジャンプを使う場合でも、ジャンプの上昇中にザコをキャッチしたほうが、ジャンプの落下中にザコをキャッチした場合よりも、高く跳ぶことができるぞ。ジャンプボタンを押してから風だまを撃つまでの時間を短くすることが成功のヒケツなので、最初は素早くボタンを操作する練習から始めよう。実際に風だまをザコに撃ち込む細かいタイミングは体で覚えるしかない。繰り返し練習して、完ペキにマスターしよう。

●落下中にキャッチした場合

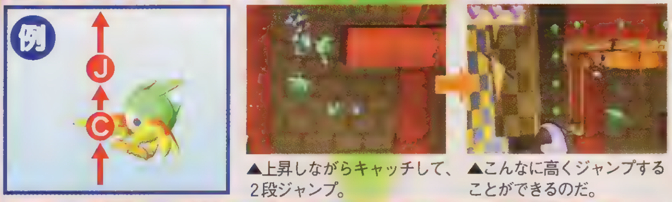


例

▲落下しながらキャッチして、2段ジャンプすると…。

▲ジャンプに勢いがなく、高さをまったく稼げない。

●上昇中にキャッチした場合



例

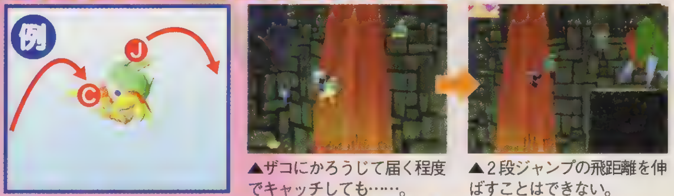
▲上昇しながらキャッチして、2段ジャンプ。

▲こんなに高くジャンプすることができるのだ。

Tech.4 空中キャッチでより遠いところへ！

Sジャンプを使って飛距離を稼ぎたいときにも、ザコをキャッチする直前の動きは大きく影響してくるぞ。遠くまで跳びたい場合には、下の図（下段）にあるように、キャッチするザコを跳び越えるくらいのイメージでジャンプ&キャッチしてみよう。飛距離は確実にアップするぞ。このテクニックもタイミングが難しいので、何度も練習して身につけよう。

●敵を着地点に見てジャンプ

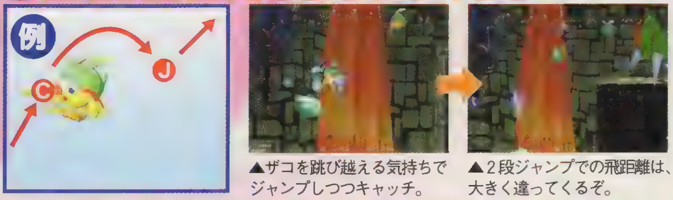


例

▲ザコにかろうじて届く程度でキャッチしても……。

▲2段ジャンプの飛距離を伸ばすことはできない。

●敵を跳び越えるようにジャンプ



例

▲ザコを跳び越える気持ちでジャンプしつつキャッチ。

▲2段ジャンプでの飛距離は、大きく違ってくるぞ。

ExtraVision エクストラビジョン攻略 2つの超難所を突破せよ!!

▲クリアすればデモが。

激ムズのエクストラビジョンを大攻略だ。ここでは、特別にことわっている場合を除き、夢のかけらをすべて集めるためのポイントを解説しているぞ。

出現条件

ジョイジョイタワー

モメットドールズ（特定のビジョンで、モメットドールズの鈴を6つすべて発見すると入手できる）を6体以上集めてから「モメットハウス」に進もう。モメットさんが称賛してくれるイベントとともに出現するぞ。

[illegible]タワー

ジョイジョイタワーを出現させてから、モメットドールズを16体以上集めて、「モメットハウス」に進もう。再び、モメットさんが称賛してくれるイベントが起こり出現するぞ。

2つあるエクストラビジョンのうち、片方をクリアすると（夢のかけらは、すべて集めなくてもいい）、「モメットハウス」の中に「コンサートホール」がオープンし、前半ビジョンの音楽が鑑賞できるようになる。また、もう1つのエクストラビジョンをクリアすると、すべてのビジョンの音楽が聴けるようになるぞ。

ジョイジョイタワー Vision

夢のかけら：150
総エリア数：4

トランポリンいっぱいの爽快ビジョン

トランポリンやつむじ風がたくさん配置された、個性的なビジョン。これらを連続して使う場所も多く、攻略パターンさえわかれば、爽快なプレイが楽しめる。ハートがたくさん配置されていて、中級者でも十分にクリアできるバランスに抑えられている。

POINT 1 勢いに乗って夢のかけらをキャッチ！

エリア1では、エルビルから2匹のフラムゥにジャンプをつないで、その上に配置された夢のかけらを取ろう。最初のフラムゥに風だまを撃ち込むタイミングが重要になってくるぞ。P.84のTech.3も参照しよう。

▲稲妻の頂点が、フラムゥの真横に来た瞬間に撃て！
▲Sジャンプを上手につなげば、ここまで届くはず。

POINT 2 フラムゥをキャッチしてトランポリンへ

エリア1では、トランポリンで上りきった場所に夢のかけらが3つ（右の写真）配置されているが、これらはフラムゥを使って2段ジャンプしないと取れない。フラムゥをこの場所に持ち込む手順は、写真にあるとおりだ。

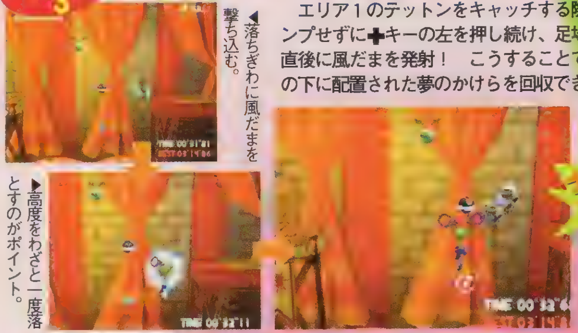
▼ムゥをキャッチしたら、✚キー右。

最初にキャッチ
▲エルビルを使い、ジャンプボタンを連打する要領で、2段ジャンプ。

ここでジャンプ！
▲ムゥを持ったままトランポリンへ。これで夢のかけら3つに届く。

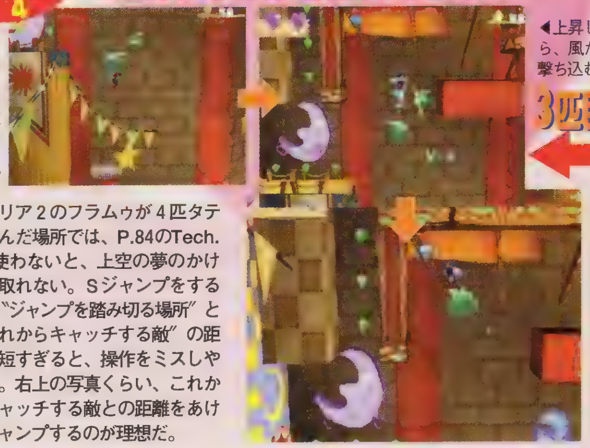
POINT 3 ササルンの下の夢のかけらを取る！

エリア1のテットンをキャッチする際には、ジャンプせずに✚キーの左を押し続け、足場から落ちた直後に風だまを発射！　こうすることで、ササルンの下に配置された夢のかけらを回収できるぞ。



◀落ちぎわに風だまを撃ち込む。
◀高度をわざと一度落とすのがポイント。
◀見事、ササルンの下の夢のかけらを取れたぞ！

POINT 4 4匹のフラムゥで上昇しよう！

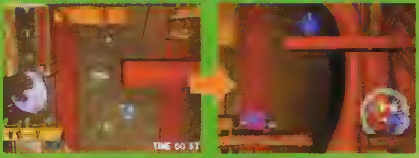


◀最初の2段ジャンプは、この位置から。
◀上昇しながら、風だまを撃ち込む。
◀4匹目を使い、ここで2段ジャンプすれば余裕で夢のかけらに届く。

エリア2のフラムゥが4匹タテに並んだ場所では、P.84のTech.3を使わないと、上空の夢のかけらを取れない。Sジャンプをするとき“ジャンプを踏み切る場所”と“これからキャッチする敵”の距離が短すぎると、操作をミスしやすい。右上の写真くらい、これからキャッチする敵との距離をあけてジャンプするのが理想だ。

POINT 5 夢のかけらを集めるため右側へ

エリア2のフラムゥが4匹タテに並んだ場所は、ルートの分岐ポイントにもなっている。夢のかけらを集めたい場合、ここでは4匹目のフラムゥを使って2段ジャンプしたあと、右の足場に進もう（クリアを急ぐなら左へ）。



▲夢のかけらを集めたい場合には、右に進む。
▲青スイッチを操作して扉を開け　その奥に進もう。

POINT 6 連続つむじ風地帯を抜ける

エリア3の連続つむじ風地帯の先も、分岐ポイントになっている。ここで夢のかけらを集めたい場合は、最後のつむじ風で✚キー左を押し続け、左のフロアへ。クリアを急ぎたいなら、つむじ風に触れた直後、素早く✚キー右を入力。空中でエルビルをキャッチして、✚キー右を押しながら2段ジャンプだ。

夢のかけらが欲しい人は…こっち➡

速攻でクリアしたい人は…こっち➡

▲ここで✚キー左を入力。
◀夢のかけらを集めてから右側へ進もう。
▲ここで素早く✚キー右。
◀このエルビルを使って2段ジャンプしよう。

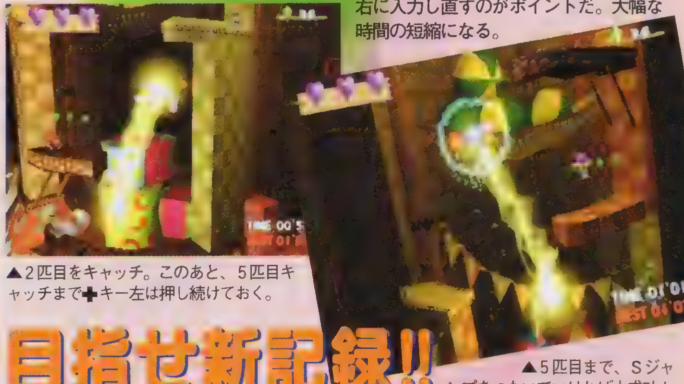
POINT 7 エルビルの上にも注目！

エリア3で、左の写真のエルビルをキャッチしたら、左手に向かって2段ジャンプしてみよう。夢のかけらを取れるぞ。

▶左へ2段ジャンプ。
◀夢のかけらを発見！

POINT 8 タイムアタック挑戦時のコツ

タイムアタックに挑戦する場合は、エリア4のエルビル5匹を使い、Sジャンプを連続でつないでいこう。2匹目をキャッチしたあとは、✚キー左を押し続けながらジャンプをつないでいき、5匹目をキャッチした直後に✚キー右に入力し直すのがポイントだ。大幅な時間の短縮になる。



▲2匹目をキャッチ。このあと、5匹目キャッチまで✚キー左は押し続けておく。

目指せ新記録!!

▲5匹目まで、Sジャンプをつないでいければ大成功！

クロノア攻略日記
エクストラビジョンではタイムアタックにチャレンジできるが、2Pコントローラでポプカを呼び出してポプカのサポートを使用した場合はタイムの表示が緑色になる。この場合クリアしてもそのタイムは未登録となり、ベストタイムを超えていてもタイムは更新されないのだ（ポプカを出現させるだけなら、タイムは登録される）。

ホラホラタワー Vision

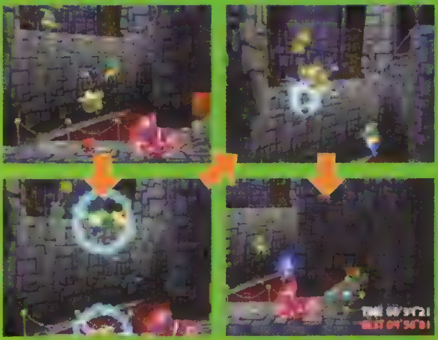
夢のかけら：150
総エリア数：7

謎解き満載のスペシャルビジョン

このビジョンには、突破するために高度なテクが必要な場所だけでなく、リクリをめぐる謎解き要素もたくさん盛り込まれている。すべての夢のかけらを集めるためには、反射神経と同時に知力も問われるぞ。まさにゲームの最後を飾るにふさわしい、難関ビジョンなのだ。

POINT 1 クリスタルを破壊するためには…

エリア２で、リクリを赤にする手順は写真のとおり。フラムゥⒶを使ってSジャンプしたあと、はばたいて時間を稼ぎ、手元に戻ってきたリクリを、フラムゥⒷに接触させるのがポイントになる。

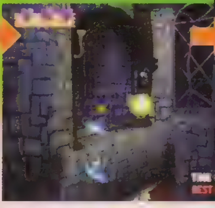


▶まずリクリをムゥに当てる。
◀フラムゥⒷとリクリを接触させる。
▶フラムゥⒶを使ってSジャンプ。
◀フラムゥⒷに、リクリを投げつけよう。

POINT 2 リクリを消滅させずに夢のかけらを取る

エリア２で夢のかけらをすべて取るための手順は、連続写真のとおり。POINT 1 とは違い、全体的に素早く行動するのが成功のコツ。ムゥに投げつけたリクリが手元に戻る前に、フラムゥⒶの真上に移動できるかどうかがポイントになるぞ。

◀リクリを下のムゥに当てる。

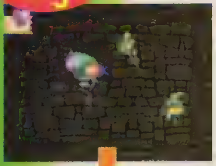


▲ジャンプをつないでテットンまで進む。

◀▲フラムゥⒶの上で、２段ジャンプ。右のフロアに跳び移る。

POINT 3 エリア4のクリスタルを破壊しよう

エリア４のクリスタルを破壊するために、このエリアのリクリをどうやって赤色にするかを解説。まず最初のグミから、フラムゥⒶを捕まえて２段ジャンプ。その後、フラムゥⒷで２段ジャンプするとき、リクリを跳び越えるくらいの勢い（P84 Tech. 4 参照）で跳び、キャッチしたリクリをフラムゥⒻに当てることができればOKだ。



◀ここからフラムゥⒷで、２段ジャンプ。

◀上昇しながら、リクリをキャッチ。
▶２段ジャンプのとき、リクリをフラムゥⒸに当てる。
▲上昇気流を利用しながら、フラムゥⒹ、Ⓔを狙う。

大成功!!

初期状態では、夢のかけらの所持数は各ビジョンをクリアしたあとも継続される。ただし、１度でも「涙の行末」ビジョンをクリアしてエンディングを見ると、それ以降は、各ビジョンをクリアするたびに、夢のかけらの所持数はゼロにリセットされる。夢のかけら150個以上を取るときに、いくつ足りないのか一目瞭然だ。

POINT 4 赤クリスタルを破壊しよう！

STEP:1 まずはリクリをキャッチ！

エリア5の赤クリスタルは、このエリア2匹目のリクリを使って破壊できる。その手始めとして、リクリを写真のような手順でその先の足場に持ち込もう。落下中にリクリを捕らえて2段ジャンプするイミングはかなり難しいが、頑張って成功させよう。

◀素早く2段ジャンプ、リクリを、フラムゥに当てる。

▶グミから、フラムゥの上に跳び降り、接触寸前にリクリをキャッチ。

▶リクリが手元に戻る前に、グミの先の足場へ。

STEP:2 リクリを残しつつ谷間を越えるには？

リクリを残したまま谷間を越える手順は下の写真のとおり。これが難しい人は、リクリをフラムゥに投げ、右のムゥをよろいムゥに投げる。そのあとリクリを（よろいムゥだった）ムゥに投げ、右のムゥで2段ジャンプしよう。

▼足場のギリギリからジャンプして、はばたきで左の足場へ！

▲まず、ジャンプでムゥの左側に移動し、フラムゥにリクリを投げつける。

▲地形のギリギリに着地。ここなら、よろいムゥには接触しない。

STEP:3 エリアの最後にあるクリスタルを破壊

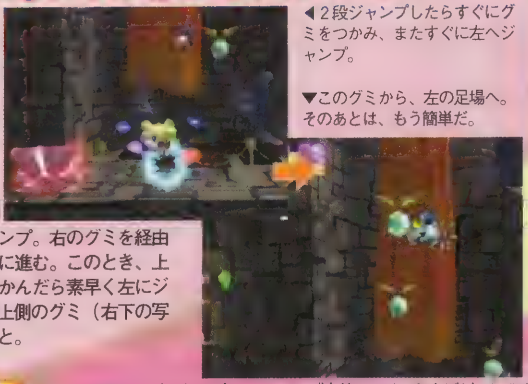
一番左の写真の位置に立ち、画面左側のテットンが、最も低い位置にきたら、リクリを投げよう。あとは写真の要領で、リクリをクリスタルに当てるだけ。

◀▲リクリが接触した直後に、前方にジャンプ。続いてフラムゥでSジャンプ後、はばたきを使用。

▲タイミングよくリクリを投げよう。

POINT 5 エリア6の赤クリスタルは？

エリア6でも、リクリを赤に変色させる手順が攻略ポイントになる。ここではまず最初に、リクリをキャッチして、フラムゥの真上で2段ジャンプ。右のグミを経由して、左上の足場に進む。このとき、上の写真のグミをつかんだら素早く左にジャンプして、直接上側のグミ（右下の写真）に跳び移ること。



◀2段ジャンプしたらすぐにグミをつかみ、またすぐに左へジャンプ。

▼このグミから、左の足場へ。そのあとは、もう簡単だ。

POINT 6 ジャイアントよろいムゥの倒し方

エリア7の前半は、普通に倒すことのできない、巨大ザコがクロノアの行く手をはばむ。ジャイアントスピンクルは、その手前のリクリを使って倒す方法もあるが、写真の方法を使えば、もっと簡単に始末できるぞ。ジャイアントよろいムゥは、テットンを当てるのが第一歩。装甲さえ取ってしまえば、あとは楽勝だ。

▶ジャイアントスピンクルに、ギリギリまで接近する。

◀ジャンプと同時に✚キー右を軽く入れ、2段ジャンプ。

▶グミを使わず、フラムゥとテットンを利用して進む。

◀テットンをジャイアントよろいムゥに投げつけよう。

POINT 7 連続空中キャッチ&2段ジャンプ！

エリア7の終盤には、Sジャンプを連続してつないでいく、難関が待ち受けている。フラムゥをキャッチして、ほかのザコにSジャンプをつなげていく場合、ほかのザコより少し低い位置から、2段ジャンプを踏み切ったほうがキャッチしやすい。P.84のTech.4を参考にして2段ジャンプしていこう。うまく次の敵がキャッチできない人は、2段ジャンプをするときに、次にキャッチする敵よりクロノアが下に来てから2段ジャンプしよう。

▶この位置から2段ジャンプを踏み切るといい。

◀エルビルはキャッチと同時に2段ジャンプ。

▲風だまを撃つタイミングが遅れてはダメ。確実にキャッチしよう。

▶最後のエルビルは、この位置から✚キー右を押し続けて2段ジャンプ！

POINT 8 最後のジェティモを見逃すな！

大トランポリンに乗ったあと、そのままビジョンをクリアしないように注意しよう。このすぐ右にはジェティモが隠れていて、このジェティモを利用すれば、夢のかけらをさらに6個も獲得できるのだ。

▲下をよく見れば、ジェティモの姿が…。

▶ジェティモで上りきったら、右へ進む。

◀上空の夢のかけらをすべて取ったら、はばたきを使って左へ。

クロノアCHECK　ロード画面での各データ名には、セーブ直前にクリアしたビジョンのタイトルが記される。ただし、1度エンディングを見ると、それ以降はビジョンのタイトルが記されていたところに「～ストーリークリア」と表記され、さらにエクストラビジョンを2つともクリアすると「～オールクリア」と表記されるようになるぞ。

PS2

アーマード・コア2 アナザーエイジ

今号は最終ミッションまで攻略！　さらに全28もの新パーツの入手条件も一挙掲載!!

発売中 ACT	▶¥6,800　▶フロム　ソフトウェア
	▶MC2（150KB)、マウス対応、PS2対応モデム（※）、i リンクケーブル対応

PS.I LOVE YOU WRITER'S COLUMN

ロストフィールドの「未踏査地区最終調査」はマジでツライ。攻撃のチャンスはヤツが人型形態になったときのみで、飛行形態になったら対ミサイル用にデコイを射出しつつ逃げ回るしかない。攻撃をヒットさせるには、ヤツがブレード光波を放ったときに発生する一瞬の硬直時を狙う。それは同時にこちらが瞬殺される危険がある瞬間でもある…。この依頼を達成できるレイヴンはキミだけだ。生還を祈っている。（久しぶりにマジになっちゃったのゴー）

ついに最終ミッション攻略！ さらにクリア後に出現するスペシャルミッションも網羅!!

『アナザーエイジ』攻略も、ついに最終ミッションまでの攻略となった。ここまで来れたキミなら、もうACの操作にも慣れているだろう。もしもクリアできないミッションがあったら、機体構成を変えてみて、何度もチャレンジすること。メカニックとしての知識も高めてこそ、真のレイヴンとなれるのだ！

今まで攻略した60のミッション

1	D	武装集団排除	13	C	機密物資防衛	25	C	対ＡＣ演習	37	D	無人兵器排除	49	B	防衛戦力調査
2	D	新型ＭＴ破壊	14	B	軍事物資倉庫奪還	26	B	テロ部隊襲撃	38	C	研究チーム救出	50	C	戦闘艇侵攻阻止
3	D	輸送車両襲撃	15	A	調査部隊排除	27	C	侵入者全排除	39	C	侵入部隊リーダー機撃破	51	C	沿岸防衛網撃破
4	D	エレベータ施設防衛	16	C	軍事物資倉庫占拠	28	B	第二次対ＡＣ演習	40	B	シェルター制御装置破壊	52	C	フォードブリッジ爆破阻止
5	C	企業部隊救援	17	B	拠点ビル強襲	29	A	未確認領域調査	41	C	未確認部隊排除	53	C	潜水艦破壊
6	C	強奪部隊追撃	18	C	山岳基地強襲	30	S	専属レイヴン消去	42	C	侵入部隊排除	54	B	要人救出
7	D	爆撃機破壊阻止	19	B	対空レーダー破壊	31	D	強盗集団掃討	43	B	生物兵器増殖阻止	55	C	ディソーダー撃滅
8	D	廃棄物処理場占拠者排除	20	B	廃坑占拠部隊排除	32	C	政府勢力撃滅	44	C	スペシャルアリーナ出場	56	S	政府本部侵入者排除
9	D	工場内爆弾撤去	21	B	航空施設防衛	33	C	友軍脱出支援	45	B	スペシャルアリーナ再出場	57	D	遺跡侵入
10	C	セキュリティシステム破壊	22	B	廃坑占拠部隊再排除	34	D	機密研究物資回収	46	A	反政府レイヴン強襲	58	B	占拠部隊救援
11	C	レイヴン評価試験	23	C	輸送部隊降下阻止	35	C	秘密倉庫侵入	47	A	正体不明機排除	59	C	宇宙船ドック襲撃
12	C	強襲部隊迎撃	24	C	旧施設内ゲート解除	36	A	レイヴン撃破	48	C	フォードブリッジ輸送路護衛	60	B	軌道エレベータ襲撃

※『アナザーエイジ』対応モデムは、アイ・オー・データ、サン電子から発売。／各ミッションの難易度（S～D）は、編集部で独自に判定したものです。Sが1番高く、Dが1番低くなっています。

AREA Bulbous City バルバスシティ

出現ミッション数 4　ミッション平均難易度 B

報酬パーツ ZWM-M55/6

中型ミサイル。6発まで連続発射可能。

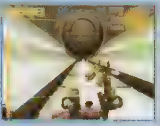
舞台設定　政府機関が本拠を置いている都市。宇宙開発関連の事業が中心となり、発展を続けている。

61 宇宙開発研究所警護

成功条件：敵ＡＣの破壊	出現条件	難易度
報酬：42000c	1	B

エネルギー防御で固めていこう

このミッションに出現する敵は、AC1機のみ。敵は、強力なエネルギー武器を装備しているので、エネルギー防御力の高いパーツを選択していこう。また、敵ACの動きはたいして速くないので、マシンガンなど弾速のある武器が有効だ。



▲敵のブレード攻撃は強力。間合いに注意。

敵AC　カース

パイロット名：シュペルノーヴァ。強力なエネルギー兵器で武装を固めた4脚タイプのAC。また、ミサイル迎撃パーツも装備している。

エンブレム

62 列車要撃

成功条件：列車車両の全破壊	出現条件	難易度
報酬：30000c	1	B

速度のある脚部パーツで挑め

列車が作戦領域外に離脱する前に、全車両（7つ）を破壊しなければならない。だから脚部パーツは移動速度のあるものがオススメ。最初に先頭車両を破壊したら、列車の進行方向と平行に移動しながら残りの車両を攻撃していこう。

▼スタート地点から前進し、列車の出現地点（作戦領域ギリギリの場所）へ移動。

▲先頭車両を破壊したら反対車線に移動し、残りの車両を攻撃しよう。

63 輸送宇宙船破壊

成功条件：輸送宇宙船の破壊	出現条件	難易度
報酬　前金15000c 後金25000c	3	B

通路以外の敵は無視！

一定時間内に「イクサー（輸送宇宙船）」を破壊しなければならない。「イクサー」は、スタート地点から正面の宇宙船ドックから、右に行ったところにある。右の扉前にいる敵を破壊すれば、次のドックへ進入できるようになるぞ。

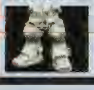
▼扉の前にいる敵を倒し、右へと進んでいけば、目標の「イクサー」があるぞ。

▲3つ目のドックに進入したら、「イクサー」を攻撃する前に周りの敵を破壊。

AREA White Land ホワイトランド

出現ミッション数 5　ミッション平均難易度 B

報酬パーツ ZLN-01/BARREL



機動戦闘を前提として開発された、重量2脚。

舞台設定　非常に高緯度に位置する地域。人口が少ないへき地で、現在も積極的な開発は行われていない。

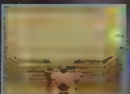
64 貯蔵物資破壊

成功条件：目標（特殊コンテナ）の全破壊	出現条件	難易度
報酬　前金20000c 後金20000c	2	C

破壊可能な壁を見逃すな！

破壊目標の特殊コンテナは、色も白くサイズもほかのコンテナよりもやや大きいので、見分けはすぐにつくはず。また、遺跡内は破壊可能な壁が多く存在する。壊せる壁を見逃すとすべてのコンテナを発見することができないぞ。

▲ヒビの入った壁をブレードで破壊



特殊コンテナは乳白色で、サイズも大きい。遺跡内には8つ配置されているぞ。

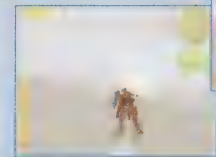
65 特殊部隊強襲

成功条件：敵ＭＴの全破壊	出現条件	難易度
報酬：37000c	2	B

ミサイル攻撃は効かない！

吹雪のために視界が悪いので、レーダーに注意して進むこと。敵を発見したらブーストで接近し、見失わないようにして戦おう。ちなみに、敵はデコイを装備しているので、こちらのミサイル攻撃は効かないので要注意。

▼索敵範囲の広い高性能のレーダーを装備。1機ずつ破壊していこう。



▲動きもそれほど速くないので捕捉もしやすい。近距離なら楽に破壊できるぞ。

66 未確認兵器排除

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：45000c	2+ミッション55	C

バイオセンサー機能は必須！

多数のディソーダーを相手にしなければならないので、弾数の多いマシンガンやチェインガンを装備。また、ディソーダーはバイオセンサー機能のある頭部パーツを装備しないとロックオンすることができないので、注意すること。

▼単体での攻撃力はないが、集中攻撃を食らうと危険。一体ずつ確実に破壊しよう。

▲ディソーダーを全滅させたら、奥の部屋にある無限発生装置を破壊しよう。

ミッション出現とミッション達成率の関係　各ミッションの出現条件の数値は、そのエリア内でクリアしたミッション数に対応している。また、「ミッション40＋達成率60％」の場合は、ミッション40をクリアしていて、達成率（メイン画面で確認できる）が60％以上になっていることが条件。

©2001 From Software, Inc.

AREA

Arkot Ocean オルコット海

出現ミッション数	ミッション平均難易度
9	B

報酬パーツ EWC-GN-81

エムロード社製の軽量型グレネード。強力だが弾数は少なめ。

舞台設定 「大破壊」による災厄を経て、現在も水没した都市がある地域。近隣に大都市があるため、重要な船舶や航空機など往来は多いが、この地域の開発は遅れている。政府の管理体制も不充分なためトラブルも多い。

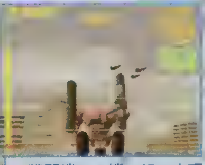
67 輸送船救援

成功条件：輸送船の護衛	出現条件	難易度
報酬：48000c	0	B

近づかれる前に破壊！

海に落ちるとミッション失敗になってしまうので、脚部はフロートタイプがオススメ。武器は遠距離攻撃が可能なものを装備しよう。レーダーで敵を確認したら海上から素早く接近し、輸送船に近づかれる前に破壊せよ。

▼敵を破壊後はオーバードブーストで輸送船まで戻り、次の敵が出現するまで待機。



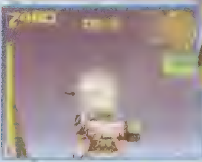
▲戦闘機は3機1組で出現し、最大6機まで出現する。こいつのミサイルは強力だ。

68 飛行テスト支援

成功条件：輸送機を護衛	出現条件	難易度
報酬：51000c	0	C

尾翼で待機し、敵を攻撃！

輸送機から落ちるとミッション失敗になってしまうので、足元には注意。また、敵はすべて輸送機の後方から出現するので、尾翼のところで待機するようにしよう。遠距離攻撃が可能な武器を装備していけば楽にクリアできる。



▼安定性の高い脚部パーツを装備すれば、ミサイル攻撃で落とされる心配もない。

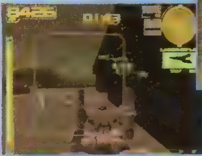
▲敵はすべて戦闘機。一定の間隔をおいて輸送機の後方から出現するぞ。

69 海上基地陽動

成功条件：制限時間内の生存	出現条件	難易度
報酬：敵の撃破数による	0	C

クリアは簡単だが……

一定時間生存していればいいので、攻撃の当たらない場所に移動して待機していれば、とりあえずクリアはできる。また、報酬は撃破した敵の種類と数に応じるので、稼ぐなら一定時間内に効率良く敵を破壊していかなければならない。



▼近くにある砲台を破壊するだけで安全を確保できる。焦ることはないぞ。

▲海上にも敵MTが4機いる。攻撃するときは海に落ちないように注意すること。

70 海上基地防衛

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：42000c	2+ミッション69	B

ヘタに動くと危険！

基地の砲台は全部で6つ設置してあるが、スタート地点付近の2つの砲台は、空母やMTからの攻撃を受けない場所にある。つまり、この砲台を守ることが重要。まずは、スタート地点から動かずに戦闘ヘリを全機破壊するのが得策だ。

▼遠距離攻撃が可能な武器を装備していくと有利だ。レーダーも忘れずに。

▲戦闘ヘリを破壊してしまえばもう安全。砲台を破壊される心配もなくなるのだ。

71 武装輸送船襲撃

成功条件：武装輸送船の全破壊	出現条件	難易度
報酬：50000c	4	B

戦闘ヘリは無限に出現

海上でのミッションなので、フロートタイプが有効。領域外へ離脱される前に2隻の輸送船を破壊しよう。なお、戦闘ヘリは無限に出現するので無視してOK。輸送船から発射されるグレネード弾にだけは気をつけよう。

▼海上から武装輸送船の兵器とコンテナを破壊。平行移動を駆使して攻撃だ！

▲武装輸送船の上に乗るとグレネード攻撃をしてこない。ここから破壊しよう。

72 航行艦隊強襲

成功条件：目標艦隊の全破壊	出現条件	難易度
報酬：65000c	4	A

遠距離から艦艇を一隻ずつ攻撃だ

このミッションも海上での作戦なので、脚部はフロートタイプがオススメ。海上からの遠距離攻撃（敵の射程範囲外から）で一隻ずつ破壊していこう。ちなみに、空母は船の左右に武装がある。反対側の砲台をロックオンしているときに間違って攻撃しないように注意。

▲敵艦隊の射程外から攻撃。「KARASAWA-MK2」は射程も威力もあるのでオススメだ。戦闘ヘリがうっとうしい場合は、ミサイルで攻撃しよう。

▲敵艦隊は空母一隻、巡洋艦三隻で構成されている。戦闘ヘリは無限に出現する。

◀ロックオンマークが緑色になっている場合は、向こう側の砲台をロックオンしている。ムダ弾を撃たないように。

73 ダイム輸送航路警護

成功条件：輸送機の護衛	出現条件	難易度
報酬：58000c	5	A

上昇性能の高い機体でGO！

敵は戦闘機とパワードスーツだが、後者が一番やっかい。パワードスーツは輸送機の下に回るので、輸送機から離れて空中から攻撃しなければならない。攻撃するときは、エネルギー残量に気をつけて無理はしないこと。

▼2機の輸送機の間を移動しなければならない。上昇性能の高い機体でいこう。

▲戦闘機は一定の時間間隔で出現し、計11機出現。位置はレーダーで確認しよう。

74 海上基地強襲

成功条件：砲台の全破壊	出現条件	難易度
報酬：50000c	7	B

1つずつ砲台を破壊していこう

このミッションは、基地の全砲台を破壊すればクリアとなる。上下分離する特殊MT（クレイドル）は、破壊しても無限に出現する。しかし、分離させたあとの脚部分を放っておけば、増援はこない。覚えておこう。

▼落下する脚の部分は無視してOK。ヤツは基地の上には登ってこれない。

▲不用意にジャンプすると基地にある砲台の集中砲火を受けてしまうぞ。

75 高高度強襲

成功条件：輸送機の全破壊	出現条件	難易度
報酬：60000c	7	A

破壊する順番を間違えないように

4機の輸送機を破壊することが目的（破壊する輸送機の順番は右のイラストを参照）。輸送機の上に着地したら尾翼の位置まで移動する。その位置なら敵の攻撃を受けにくいので、そこを拠点に輸送機を攻撃しよう。輸送機が落下を始めたら別の輸送機に飛び移るのだ。

▲輸送機と輸送機の間はかなりある。破壊する順番を間違えると戻れなくなるので注意せよ。

▲この位置なら、輸送機の機銃やパワードスーツの攻撃を受けにくいのだ。

◀輸送機の破壊できる場所は全部で6つ。そのうち4カ所を破壊すれば、機体は墜落するぞ。

『アナザーエイジ』はみ出し情報　隠しパーツ入手場所紹介その1

「ZWR-M/30」（肩武器）　ミッション18のコンテナの中にある。「EHD-SCOPEEYE」（頭部）　ミッション86の輸送車を破壊すると出現。「BEX-BT180」（エクステンション　ミッション16でコンテナ破壊数を3以下でクリアする。「EWM-NAP-02」（肩武器）　ミッション49で敵を50機以上破壊してクリア。

AREA Folk City フォークシティ

出現ミッション数 6
ミッション平均難易度 B

報酬パーツ ZWC-XP02/QL

ジオマトリクス社製のパルスキャノン。連射性能を重視している。

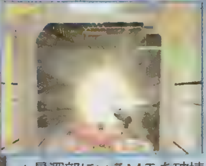
舞台設定 アイザックシティに隣接したオールド・ザム（旧ザムシティ）の治安悪化に伴ない、複数の企業が共存する形で近年開発が進められた新興工業都市。政府管理下でさまざまな兵器開発が、盛んに行われている。

76 支援兵器強奪者撃破

成功条件 目標MTの破壊	出現条件	難易度
報酬：46000c	0	B

体当たりを食らわないように

研究所内には多数の自爆戦闘機（スーサイダー）が存在する。弾数のあるマシンガンを装備して、体当たりを受ける前に破壊しよう。扉の向こうにいる場合は、扉を開けた直後にバックし、通路に入ってきたところを狙うといいぞ。



▼スーサイダーのＡＰは低いので、マシンガンの２〜３発で破壊できるぞ。

▲最深部にいるＭＴを破壊すればクリア。部屋の入口付近から遠距離攻撃しよう。

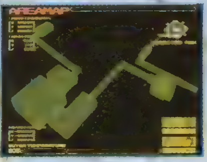
79 気温制御システム復旧

成功条件 気温制御システムの稼動	出現条件	難易度
報酬：44000c	3	B

高性能のラジエーターは必須！

施設内は高温状態になっているので、高性能のラジエーターを装備していかないと危険。また、途中の通路や部屋にいるＭＴ（ゲートキーパー）は、強力なグレネード弾を撃ってくる。正面勝負ではなく、ヒット＆アウェイでいこう。

▼ＭＴの弾速は早い。だから、先に相手の攻撃を回避してから攻撃しよう。



▲施設内は迷路のようだが、実際は１本道なので迷うこともないだろう。

77 防衛機能試験

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：48000c	1	B

できるだけ早くクリアせよ

研究所内にいる敵をすべて倒せばクリア。クリア時間によって特別収入が入る（開始から1分35秒以内にクリア　40000c／2分以内で30000c）。なので機動性能のあるACがオススメ。低速MT（トライアンフ）はブレードで破壊。

▼通路はオーバードブーストで高速移動。エネルギー切れには注意すること。

▲破壊もらしのないように、レーダーで敵を確認しながら進んでいこう。

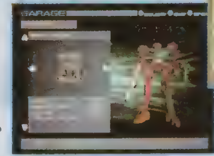
80 細菌兵器除去

成功条件：気温制御システムの稼動後、脱出	出現条件	難易度
報酬：55000c	4	B

先に脱出経路の敵を破壊

気温制御システムの位置はミッション79と同じ。稼動後は、施設内の気温が上昇するから急いで脱出ポイントへ行かなければならない。なお、脱出のときにはオーバードブーストは使わないように。熱暴走を起こしてしまう。

▼このミッションも機体温度の上昇を防ぐため、高性能のラジエーターは必須。



▲制御装置を稼動させる前に、脱出経路にいる敵を破壊しておくといいぞ。

78 試作品破壊阻止

成功条件：敵ACの破壊	出現条件	難易度
報酬：47000c	1	B

短期決戦で挑め！

ＭＴを敵ＡＣから護衛しなければならないので、機動性のあるＡＣがオススメ。また、敵が使用するミサイルを封じるために、ミサイル迎撃パーツを装備していこう。多少のダメージは覚悟して戦わないと、味方のＭＴが破壊されてしまうぞ。

▲敵の攻撃をこちらに向けさせるのだ。

敵AC アングリーオーガ

パイロット名：ゲイル・ザ・バーサーカー。２脚タイプのＡＣで、スナイパーライフルとマルチミサイル、光波型ブレードを装備している。

エンブレム

81 新型パーツ強奪

成功条件 新型ACパーツの入手	出現条件	難易度
報酬：52000c	4	B

コンテナのワナに注意せよ

目標のコンテナ以外を破壊すると特別報酬が入るが、中にはワナが仕掛けられているものも存在する。コンテナを破壊するときは部屋の中にいる敵を破壊してからにしよう。なお、目標のコンテナは金網の中にあるので一目でわかる。

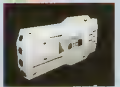
▼ＭＴ（ローバストーＧｔ）は、ガトリングガン発射後のスキに攻撃しよう。

▲新パーツ「ZWG-XC/01」は、クリア後にショップで購入することができるぞ。

AREA Eyelet City アイレットシティ

出現ミッション数 3
ミッション平均難易度 B

報酬パーツ EWG-HM-04



エムロード社製の携行型ハンドミサイル。高速連射が可能。

舞台設定 ジオマトリクス社が先導する形で開発された小規模都市。フォークシティから分化する形で成立している。また、新型兵器の開発を目的とした研究施設など、ＡＣ関連の施設が多く存在する。

82 新型兵器試験

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：41000c	0	B

短時間クリアで「報酬＋新パーツ」GET！

このミッションは、クリアまでにかかった時間によって、特別報酬が入る。さらに30秒以内にクリアすることで隠しパーツの「INW-DM-MV」も入手することができるのだ。機動性のあるＡＣで強力な武器を装備し、速攻クリアを目指せ！

◀敵は４機の戦闘メカ。機動性能も高いので見失わないようにしよう。

83 新型兵器再試験

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：52000c	ミッション82＋達成率75%	B

僚機をできるだけ守れ

敵は最新型戦闘メカ「Ｄ－２」が4機。機動性能、ＡＰ共に高いので、誘導性能のあるミサイルを装備していこう。なお、このミッションには僚機として「Ｄ－１」が登場する。クリアした時点で１機につき＋7500ｃの特別報酬が入るぞ。

◀敵を短時間で破壊するためには、ミサイル系の武器がオススメ。

84 新型兵器強奪部隊撃滅

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：80000c	ミッション83＋達成率90%	A

先に「Ｍ－9」を破壊せよ

上空からは対ＡＣ兵器「Ｍ－9」が、地上からは2機の支援兵器「Ｄ－4」が、エネルギー武器やミサイルを使って攻撃してくる。なお、2機の「Ｄ－4」をすべて破壊すると「Ｍ－9」は高速移動モードになる。こうなると捕捉するのも困難になるので、「Ｄ－4」よりも先に「Ｍ－9」を破壊するようにしよう。「Ｍ－9」を攻撃するときは、レーダーで「Ｄ－４」の位置を常に確認しておくこと。また、障害物を利用して戦うといいぞ。

◀「Ｄ－4」よりも先に「Ｍ－9」を攻撃しよう。

▲垂直発射タイプのミサイルを装備してロックオン…。

◀エネルギー防御力の高いパーツでＡＣを構成し、ミサイル迎撃パーツを装備していくと安心だ。

◀障害物に隠れたまま敵を攻撃することができるぞ。

アナザーエイジ はみ出し情報　隠しパーツ入手場所紹介その２

「ZWG-XC/01」（右腕武器）　ミッション81をクリア後にショップに追加。「INW-DM-MV」（インサイド）　ミッション82を30秒以内でクリア。
「ZLR-ARROW」（脚部）　ミッション90をクリア後に入手。「ZWM-GT/00」（肩武器）　ミッション60に出現するすべての敵を破壊してクリア。

AREA Scissors Forest シザーズフォレスト

出現ミッション数 3 ミッション平均難易度 B

報酬パーツ INW-RV-08

エムロード社のインサイド。後方攻撃が可。

舞台設定 自然環境の回復が順調に進んでおり、政府を中心に今後の開発計画が検討されている地域。

85 クレグ要塞防衛

成功条件：敵の全破壊	出現条件	難易度
報酬：36000c	0	B

2分間逃げ回れ！

要塞の防衛機能が回復するまで（2分間）は、無脚MT（サイレントウォーカー）も無限に出現する。ここはムダに弾薬を消費しないで逃げ回るのが得策。また、敵に囲まれないようにオーバードブーストを使っていこう。

▼2分間はオーバードブーストやブーストジャンプを使って逃げ回るのだ。

▲防衛機能が回復すると、要塞からもミサイルで援護攻撃をしてくれるぞ。

86 輸送車両警護

成功条件：敵ACの破壊、もしくは輸送車両の領域外離脱	出現条件	難易度
報酬：46000c	1	B

輸送車両から離れるな！

敵ACは輸送車両を優先的に攻撃してくるので、輸送車両から離れないように戦うこと。なお、輸送車両が破壊される（もしくは破壊する）と隠しパーツ「EHD-SCOPEEYE」が出現し、今度はこれを死守することがクリア条件となる。

▲隠しパーツはここで入手してもOK。

敵AC オルターイゴー

パイロット名：タイニー・エルフ。逆関節タイプのAC。ミサイル、ハンドガンなど実弾系武器で武装を固める。攻撃力の高いブレード攻撃に要注意。

エンブレム

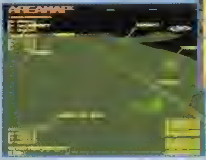
87 大型対空砲破壊

出現条件　大型対空砲を制限時間内に全破壊	出現条件	難易度
報酬：42000c	2	B

大型対空砲台を盾にしろ

大型対空砲台は全部で6つ。ミッションには制限時間があるので、急がなければならない。マップで砲台の位置を確認し、スタート地点から近い砲台順に破壊しよう。なお、要塞からのミサイル攻撃は、砲台を盾変わりに使って回避せよ。

▼「AREA&PLACE NAME」機能がある頭部なら砲台の位置がマップに表示される。



▲ミサイル攻撃は、砲台を利用して回避。また、デコイを使用してもいい。

AREA Zearm Desert ザーム砂漠近郊

出現ミッション数 9 ミッション平均難易度 A

報酬パーツ ZHD-102/ROCK

ジオ社の頭部パーツ。高性能だが重量に難。

舞台設定 かつては大都市があった地域だが、「大破壊」によって地中に埋もれてしまっている。

88 大型兵器撃破

成功条件：大型兵器の破壊	出現条件	難易度
報酬：200000c	ミッション25+達成率80%	A

垂直発射タイプのミサイルなら[illegible]！

大型兵器（グレイクラウド）は、正面から戦っては勝ち目がない。そこで、障害物を盾にした戦法がオススメ。垂直発射タイプの両肩ミサイル「EWX-VLS241」を装備して、障害物に身を隠したまま攻撃するのだ。また、自律小型兵器の対策にエネルギー防御力も高めておこう。

◀障害物に隠れたまま攻撃。これを繰り返すだけでOK。

AREA Rapture ラプチャー

出現ミッション数 2 ミッション平均難易度 A

報酬パーツ BXE-AA00

バレーナ社製のエクステンション。追加装甲。

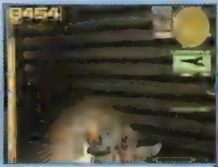
舞台設定 「テラフォーミング」後、地球政府が完成させた宇宙施設。同型の施設が火星軌道上にも存在。

89 軌道エレベータ解放

成功条件：敵ACの全破壊	出現条件	難易度
報酬：80000c	達成率98%	A

1機ずつ相手をすること

最初の部屋には敵AC（ガルガンチュア）がいる。装備武器はマシンガンなので、間合いを離して戦い、ブレード攻撃にさえ注意すれば問題ない。最深部の部屋には敵ACが2機（ディエス　イレー＆ワンダーレイド）待ち構えている。最初に「ディエス・イレー」が接近してくるので、まずはこいつを破壊してしまおう。



▼まずはこいつと1対1で戦い、倒してしまうのが得策。

▲ガルガンチュアは壁越しにブレード攻撃で破壊できるぞ。

敵AC ガルガンチュア

パイロット名：ベイサー。マシンガンを装備した4脚タイプのAC。

エンブレム

ディエス・イレー

パイロット名：アンタレス。威力の高いレーザーライフルを装備。

エンブレム

ワンダーレイド

パイロット名：カーライル。機動性のある2脚タイプのAC。

エンブレム

全ミッションクリア（達成率100%到達）後に出現するスペシャルミッション

AREA Lost Field ロストフィールド

出現ミッション数
3
ミッション平均難易度
S

報酬パーツ INW-OM-PRT

バレーナ社製のインサイド。支援用の小型兵器を射出する。

舞台設定 政府によって厳重に管理されている地域で、多くの謎に包まれている。現地へ立ち入るどころか、情報に触れることさえ厳しく禁じられているため、さまざまなウワサや憶測は多いが、真相を知る者は誰もいない…。

90 未踏査地区調査

成功条件　正体不明機の破壊	出現条件	難易度
報酬：350000c	0	S

遠距離からミサイルで攻撃だ！

1対1のAC戦と同じように戦えばOK。敵は中間距離では強力なレーザーを連射してくるので、こちらは逃げ回りながらミサイルで遠距離攻撃を行うのだ。

◀近づかれないように、間合いに注意しよう。

91 未踏査地区再調査

成功条件：正体不明機の破壊	出現条件	難易度
報酬：600000c	1	A

上に乗ってしまえばこっちのもの！

敵の頭上に乗ってしまえば、敵はまったく動かなくなる。あとは下に向けて攻撃するだけだ。ただし、しゃがむとミサイル攻撃をしてくることもあるので注意しよう。

◀上に乗っているだけで、敵はおとなしくなる。

92 未踏査地区最終調査

成功条件　正体不明機の破壊	出現条件	難易度
報酬：999999c	2	S

ブレード光波の硬直を狙え！

飛行形態になっているときは、こちらの攻撃は当たらない。デコイやオーバードブーストを使い、ミサイルの回避に専念しよう。なお、攻撃のチャンスは敵が人間形態になっているとき。中間距離で小ジャンプを繰り返してブレード光波を出させ、その硬直の瞬間を狙って攻撃をヒットさせるのだ。飛行形態になったら再び逃げ回れ！

▲ちなみに頭上から攻撃する戦法もある。

▲ブレード光波を小ジャンプで回避。
▶硬直のスキを狙って攻撃を当てろ。

オススメAC機体

脚部は機動性＆積載量、防御力ともに高い新逆脚パーツ「ZLB-7744/VAT」。武器は発熱[illegible]ミサイル「[illegible]AW-H801（腕武器）」がオススメ。そして、対ミサイル用にミサイル迎撃パーツ「BEX-BAMS-287」を装備してある。

「アナザーエイジ」はみ出し情報　ミッション92楽勝戦法！

まず、肩に大型ロケット「EWR-L24」を装備。ミッションがスタートしたらそのままバックダッシュで後ろに下がり待機。敵が接近してきたら視点を下に向けてジャンプし　ヤツが真下にきたら上に乗って小ジャンプを繰り返しながら大型ロケットで攻撃（✚キーの左右で攻撃方向は修正する）だ！

PS

悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ

コナミが誇る人気ACTシリーズの名作がPSでよみがえる！ 攻略ポイントを徹底解説だ！

発売中 ACT	▶¥5,980 ▶コナミ
	▶MC(1ブロック)

PS. I LOVE YOU!! WRITER'S COLUMN

たいていの人は、このソフトを起ち上げたあと、すぐにゲームを始めていることと思うが、ぜひ一度は、タイトル画面のあとに続くデモプレイにも目を向けてほしい。このデモプレイは、このACTを知りつくした人が担当しているようで、その洗練されたプレイは一見の価値がある。見ていて楽しいのはもちろんだが、普通では思いつかないような攻略法が惜しげもなく披露されるので、上級者でも参考になることうけ合いだぞ。（城イドム）

©1986 2001KONAMI & KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

対ドラキュラ戦までの攻略ポイントを総チェック!!

ACTファンなら誰でも、『悪魔城ドラキュラ』の発売を首を長くして待っていたはず。ただ、このACTは難易度が高めなので、途中で行き詰まってしまう人も少なくないと思う。そこでここでは基礎から、難所の具体的な突破法まで、詳しく攻略していくぞ。

◀不安定な足場も次々と登場。プレイヤーをおおいに悩ませてくれるぞ。

CHECK 好きなモードでプレイしてみよう！

●「オリジナルモード」

シャープのパソコンX68000版『悪魔城ドラキュラ』を完全再現したモード。BGMも'93年当時に存在した3種類の音源から好きなものを選択できる。一度最終ボスを倒したあとも、エンディングのあとに2周目、3周目とプレイを延々続けていけるのが特徴（コンティニューは何回でも可能）。難易度は高い。

◀グラフィックも当時のままなので、マニアは涙もの。

●「アレンジモード」

アレンジが加えられた、PSオリジナル版をプレイできる。おもな改良点は、ゲームバランスの調整（1回のダメージで体力ゲージが1メモリしか減らないなど）、3段階の難易度設定の追加、各難易度ごとにゲームは1周で完結する、一部のグラフィックの描き直し、エンディングムービーの追加、など。

◀シモンのデザインが一新。新鮮な気分でプレイできる。

基礎攻略 最初に覚えておきたい重要事項をおさえておこう！

まず最初に、攻略の基礎から解説していくことにしよう。なお、このACTでは、各ボスまでに用意された3つのエリアを「ステージ」と呼び、各ボスまでの3ステージをまとめて「ブロック」と呼んでいる。それぞれの意味をしっかりと覚えておこう。

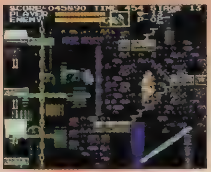
基礎1 ◎ムチを使いこなせ

一度ムチを振ると、ムチが手もとに戻るまでの間、主人公のシモンは硬直してしまう（例えば、歩行中にムチを使うと、シモンは立ち止まってしまう）。硬直時間はわずかだが、それが致命的になることもあるので注意しよう。また、シモンの足もとに敵が回り込んできたときには、ジャンプして、ムチを下方向（または斜め下方向）に振るアクションが有効だ。積極的に使っていこう。

◀足もとにひそむ敵は、この攻撃で撃退。

基礎2 ◎動きを制限されるとき

階段の上り口で✚キー上、または階段の下り口で✚キー下を押すと、階段に進むことができる（ジャンプなどを使い、階段の途中に直接乗ることはできないぞ）。また、階段の移動中は動きが制約されてしまい、階段にそってゆっくり進むことしかできないし、ジャンプも使えない（ムチを振ることは可能）。敵が迫っているときに階段に進むのは自殺行為なので、その前に周囲を確認しよう。



◀階段上は敵の攻撃を受けやすい。進入は慎重に。

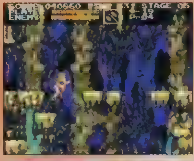
基礎3 ◎敵の出現法則を読め

敵はすべて「シモンが特定の範囲に進入すると出現する」という性質を持っている。そのため、むやみに突き進むと複数の敵と同時に戦うハメになるので、難所では、現れた敵を確実に倒しながら少しずつ進もう。なお、敵は、①シモンが特定の場所にいる限り、延々と現れ続ける、②一度倒せばその付近がスクロールして画面から消えない限り復活しない、③一度倒せば画面が切り替わらない限り復活しない、という3タイプに分類できる。それぞれの敵がどのタイプか覚えながら、攻略していくようにしよう。

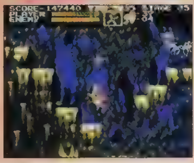
▶メディウサヘッドは、シモンが特定の区間にいる間、何度倒しても、延々と出現し続ける。

基礎4 ◎フィールドの分岐

ブロック2（2つ目のステージ）には、2カ所に分岐点がある。上の写真の場所では、上下にルートが別れているが、どちらに進んでも、下の写真の場所に進めるぞ。また、下の写真の場所では、上のルート（行き止まり）で、アイテムをくれる不思議なキャラと会うことができる。



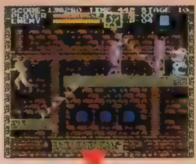
◀ブロック2。上と下、どちらにでも進める。



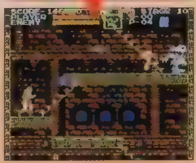
◀ここでも、上と下、好きなほうに進める。

基礎5 ◎攻撃アイテムの性質

攻撃アイテムの中でも一番使い勝手のいいのが、威力が高く、当たり判定も大きいクロスだ。ブロックを問わず、どのボス戦でも有効な点も見逃せない。投げたあと、方向転換してもどってくるが、このときクロスを必ずしもキャッチする必要はない。ただし、キャッチすれば、次のクロスをすぐに投げられるという利点もある。正面方向に対する射程では短剣に劣るが、連続写真のように使用すれば、画面の端にいる敵にも安全に当てられるぞ。



◀クロスを左の壁に向かって投げる。



◀壁にはね返ったクロスは、右端まで届くぞ。

聖水

投げると、地形または敵に接触した場所で、青い火柱を発生させる。火柱は一定時間持続し、その間敵にダメージを与え続ける。基本的に地面に向かって使用するアイテムだが、ブロック7（1つ目のステージ）などでは、頭上のフロアに向かって使う作戦が有効。ただ、ボス戦では、ほとんど使いものにはならない。

オノ

頭上の敵に攻撃したいときに、絶大な威力を発揮するアイテム。シモンの周囲を浮遊する敵を始末したいときにも有効だが、その場合は、投げた直後のオノは斜め前というよりも、真上方向に近い軌跡を描いていく、という点を頭に入れておこう。また、オノの軌跡を計算に入れて、下のフロアの敵に当てることも可能だぞ。

短剣

威力は低いが、スピードが早く射程も長いので、正面の敵に命中させやすい利点がある。ムチよりもやや低めの高さで飛んでいくため、ピョンピョンとび跳ねる男（ブロック2などに出現）への攻撃に適している。また、正面にわずかに姿が見える敵を短剣で攻撃し、相手が動きだす前に倒してしまう作戦も有効だ。

知ってオトクな 攻略マメ知識

ハートを消費して使用するアイテムのうち、短剣、オノ、聖水、クロスの4つは、1回使用するごとにハート1個ぶんを消費する。また、懐中時計はハート5個ぶん、薬草はハート10個ぶんを消費するぞ。ちなみに、懐中時計は消費するハートが多めだし、ブロック3以降のボスには効果がないので、利用価値はあまり高くない。

ステージ攻略 難関ポイントの攻略法を徹底的にアドバイス！

基本をマスターしたところで、実際のゲーム中に待ち受ける難関をピックアップして、その突破方法をチェックしていくことにしよう。もちろん、これらの攻略は、オリジナルモードとアレンジモードのどちらでも有効だぞ。この攻略を参考に、最終ボス、ドラキュラまでの激戦を戦い抜いていこう！

ブロック4 ボス「メディウサ」は一気に倒してしまおう

最初に、左側の写真の場所まで進もう。この場所でしゃがんでムチを連打していれば、メディウサを一気に倒せるぞ。なお、しゃがむ場所を画面右端にしても、時間はかかるが同じ要領で倒せる。

▲シモンの位置はココ。正確にね

◀この状態でムチを連打していれば、ボスの攻撃は当たらない。

ブロック5 最強クラスのボス「狼女」との戦い方

狼女はまず最初に、画面端の支柱の破片をシモンに8回投げつけてくる。この攻撃のとき、狼女は破片を投げたあと、一度真下にとび下りる性質があるので、このときに攻撃を加えよう（具体的な攻め方は連続写真を参考に）。支柱の破片がなくなると、狼女は時計上の破片を投げつけてくる。ここでも、狼女は破片を投げつけたあととび下りて、画面右端、中央、左端のいずれかで、わずかな間だけスキを見せる。そこを確実にムチで攻撃しよう。体力値が4になるか、投げるものがなくなると、狼女は時計の針を使って最後の攻撃をしかけてくる。距離をとってムチで攻撃を加えよう。

▲画面中央付近で待ちぶせ、破片はジャンプで避ける。

▲ジャンプの頂点で、オノを狼女に向かって投げよう。

◀狼女が地上にいる間を見逃さず、確実にダメージを与えていこう。

ブロック6 崩れる橋を突破するためには…

崩れる橋を通過するときには、①立ち止まらない（攻略パターン3のときは除く）、②各割れ目では、足場のギリギリからジャンプする、③割れ目以外の場所ではジャンプしない、という3つのルールを守って進むようにしよう。これで、メデゥサヘッドが出現する高さとタイミングは一定になるので、あとはそれぞれの割れ目を、右の表にまとめてある指示どおりに攻略すればOKだ（表内にある攻略パターン1～3については、下の連続写真を参考に）。

各割れ目での対処法

1個目の割れ目	攻略パターン1
2個目の割れ目	普通にジャンプ
3個目の割れ目	攻略パターン1
4個目の割れ目	普通にジャンプ
5個目の割れ目	攻略パターン1
6個目の割れ目	普通にジャンプ
7個目の割れ目	普通にジャンプ
8個目の割れ目	攻略パターン2
9個目の割れ目	攻略パターン3
10個目の割れ目	普通にジャンプ
11個目の割れ目	普通にジャンプ

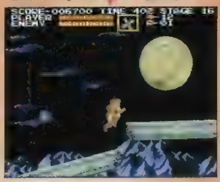
攻略パターン1

▲ジャンプしたら、頂点付近でムチを振るってみよう。

▲すると、うまい具合に前から出てきたザコを倒せる。

攻略パターン2

▲普通に歩いて進み、ザコの下をくぐる。ムチは不要だ。



▲そのまま普通にジャンプして割れ目を突破しよう。

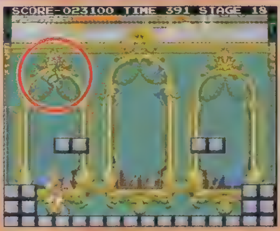
攻略パターン3

▲この場所で立ち止まり、ザコをムチで始末する。

▲ザコを始末してから、ジャンプして、割れ目を突破する。

ブロック6 ボス「偽シモン」は安全地帯から攻めろ

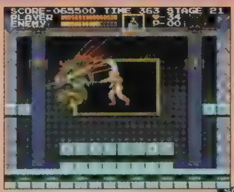
足場に乗ると、偽シモンは追いかけてくるので、タイミングよく足場の下に逃げこもう。すると、偽シモンは足場の上でウロウロし始めて、こちらに攻撃をしかけてこなくなるぞ。写真のように、シモンの立つ場所を少し画面端に寄せると、偽シモンは足場と床を往復し始める。タイミングよくナイフ（ボス戦直前のステージで入手可能）で攻撃しよう。



◀偽シモンが、この位置にきた瞬間に、✚キー上＋⓪ボタン！

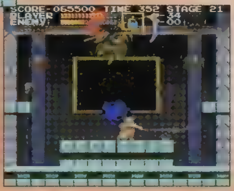
ブロック7 ボス「死神」にはガンガン攻撃

死神は、破壊可能なカマを数個発生させる攻撃（以下攻撃ａと呼ぶ）と、画面中央に重力場を発生させる攻撃（以下攻撃ｂと呼ぶ）を繰り返してくる。また、どちらの攻撃のときにも、攻撃の後半で、大カマを投げつけ、続けて大ガマで切りつけてくる（以下攻撃ｃと呼ぶ）。攻撃ａのときは、ダメージを与える絶好の機会なので、ムチでガンガン攻撃しよう（クロスも併用すれば、いっそう効果的）。攻撃ｂのときには、画面中央でしゃがみ、頭蓋骨をムチで破壊していこう。頭蓋骨を6個破壊したころに重力場が消えるので、攻撃ｃに備えて、素早く逃げること。



◀攻撃ａの時間帯は、プレイヤーにとって、絶好の攻撃チャンス。死神が攻撃ｃを行うまで、攻撃を加え続けよう。

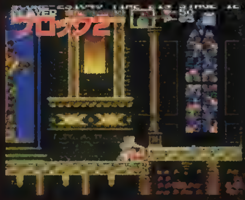
▼攻撃ｂのときは画面中央でしゃがんでおく。前後から迫ってくる頭蓋骨は、ムチで破壊できるのだ。



CHECK ブロック7までの肉の隠し場所を公開！

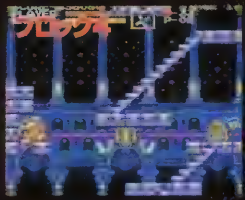
このＡＣＴの壁、床、足場などの地形の中には、ムチで破壊すると、体力回復アイテムの肉が出現する場所がある。体力を回復できる機会が少ないこのＡＣＴでは、肉はとても貴重な存在だ。そこでここでは、肉が隠された地形のありかを紹介してみたいと思う。ここで紹介している以外にも、ブロック1の2つ目のステージほか、肉を手に入れられる場所はいくつかあるので探してみよう。肉しだいで攻略はかなり楽になるぞ。

◀1つ目のステージ。足場の一部に、破壊できる場所があるのだ。



◀3つ目のステージ。メデゥサ出現地点の直前。床の一部を破壊できる。

◀3つ目のステージ。傾きが変化する足場の近くの、壁の中だ。



◀2つ目のステージ。ステージ中程で、左側の壁に破壊できる場所がある。

◀3つ目のステージ。偽シモン出現地点の直前。床の一部をムチで打とう。

◀2つ目のステージ。刃物のトラップが待つ場所の、少し手前の壁の中。

◀3つ目のステージ。[illegible]がレンガの部屋の出口のすぐ近く。壁の中だ。

©2001 赤川次郎／Victor Interactive Software Inc.

PS

夜想曲2

人気サウンドノベルを攻略！ これさえ読めば第１話のBESTエンディングにたどり着ける!!

6 14 AVG ▶¥5,800 ▶ビクターインタラクティブソフトウエア ▶MC（１ブロック）

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

前作をやり込んだ人にはおなじみの隠しキャラ「○×人」が、なんと今作にも登場するぞ。彼に会うには、とにかく今回の攻略どおりに古川邸までゲームをプレイ。そのあと図書館に戻ると選択肢が出現するので、「どうでもいいと～」→「ほっ、ほし～！」→「歌を歌った」の順に選んでいこう。するとおまちかねの「○×人」が登場！ とっても気さくな彼とのひとときを、ぜひとも楽しんでほしい。……ていうか何者なんだお前はー！（青毛野郎）

第1話のBESTエンディングまでを完全フォロー!!

プレイヤーが選んだ選択肢によって結末が多彩に変化する『夜想曲２』。発売直前となる今回は、第１話をピックアップし、最も見ることが難しいBESTエンディングまでのルートを攻略。本作はオートセーブのため、シナリオの途中からやり直すことができない。そのため選択肢を間違えると、最初からやり直すことになるので、何度もやり直すのがイヤな人はチェックしよう。“ミステリーボタン”を押すところもしっかり紹介しているぞ。

CHECK IT! プレイ前に覚えておきたい『夜想曲２』の攻略ポイント!!

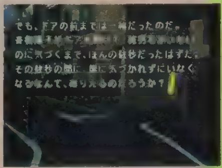
ここでは、このゲームを攻略するうえで必ず覚えておくべき２つのポイントを紹介！ 自力でクリアしたいという人も、チェックしておいて損はナシ！

GOOD or BESTエンディングで次の話へ!

『夜想曲２』は全３話構成。ただし、各シナリオのGOODエンディングかBESTエンディングにたどり着けないと、次のシナリオには進むことができない。

ミステリーボタン

隠された分岐を見つける◎ボタン。通常プレイでは見られない特別なエンディングへのフラグとなるので、すべてのシナリオを制覇するには必須。ただし、このエンディングでは次のシナリオに進めないので注意。



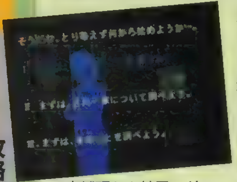
▲BESTエンドを目指すなら見つける必要はないが…。

第1話の要注意ポイントはココ!

第１話のBESTエンディングを見るうえで、特に気をつけなくてはならないポイントを解説。しっかり読んで最適な選択肢を選ぼう。

POINT1 談話室 純男の頼みには協力しよう!

談話室で、恋人のいたずらで気絶したあとに出会う少年・純男。このとき、純男から頼まれごとをされるが、ここは素直に協力してあげよう。また、田所との会話で、「何から始めようか」という選択肢が出現する。このときは必ず「本のことを調べる」を選ぶこと。それ以外はBADエンドだ。



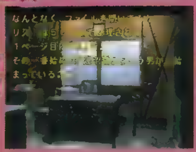
▲突然現れた純男。彼のことを調べるのはダメ！

POINT2 工事現場・事務所 友紀の年齢は必ず当てよう!

工事現場で平山に会うと、会話の途中で、彼女の娘・友紀の年齢を当てることになる。ここは必ず「22歳」か「20歳」を選ぼう。それ以外の選択肢だと友紀に会えずBADエンドに。

▶時間になったら、すぐに帰ること。

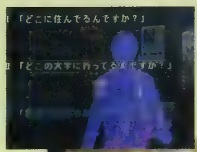
CHECK! ミステリーボタン



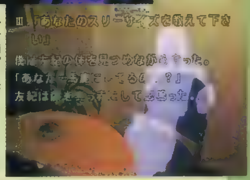
事務所に入って平山が登場するまでの間。「一雇用者リストまで…」と文章が表示されたら◎ボタンだ。

POINT3 キャバレー キャバレーへのルートは2つ! 必ず友紀に会おう!!

友紀が働くキャバレーに着いたら、自分が客ではないことをアピールしよう。そうすれば無事、友紀に会うことができるぞ。客の振りをしてしまうと、行動によっては友紀に会わせてもらえない場合があるので注意。友紀に会ったら、事件のことや母親について質問すること。不真面目な質問は避けるようにしよう！



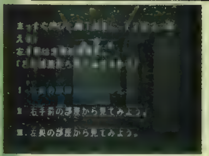
◀キャバレーに着くまでの選択肢は自由に選んでOK。



▶友紀を怒らせるとBADエンドになるぞ。

POINT4 青梅陽子のアパート・古川邸 古川邸での行動に注意!

青梅陽子のアパートで古川邸のカギを借り、古川邸へ向かう。古川邸で注意したいのが、忠男の部屋を出たあと。２階の部屋を調べる順番を間違えるとBADエンドになってしまうのだ。正解は「右奥」→「左奥」の順番。古川邸で発生するそのほかの選択肢は自由に選んでいいぞ。

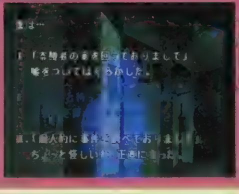


▲ここはまったくのノーヒント。かなりの難関だ。

CHECK! ミステリーボタン

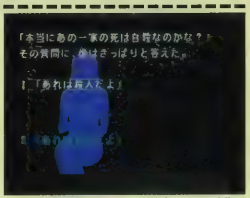
▼ここで真ん中の選択肢を選ぶのがポイント。

青梅陽子の部屋の前まで行くと、一緒にいた純男がどこかへ消えてしまうので捜しに行こう。このとき「～ありうるだろうか？」と表示されたらミステリーボタンだ。



POINT5 談話室 古川一家は本当に心中だったのか?

古川邸から図書館へ戻ると、地下の書庫に侵入者がいて、緊迫した展開になる。しかし、ここではどう行動しても問題ない。注意すべきは恋人との会話。古川一家の死の原因について質問されるので、ここでは必ず「あれは自殺だよ」を選ぶようにしよう。ここで選択を間違えると、BADエンドになってしまう。



▲選択を間違えると、次の日に浅沼と会えず、謎が解けないままに。

CHECK! 「雇用者リスト」を見つけていると?

恋人との会話中に、鬼村巡査から電話がかかってくるが、POINT2でミステリーボタンを使い、雇用者リストを見ている と特別な選択肢が出現。ここで選択が正しければ……？

POINT6 浅沼のマンション よく考えて選択肢を選ぼう!

浅沼のマンションではそれほど悩む選択肢はないはず。注意したいのは浅沼が姿を見せたあとの選択肢。「古川邸に行ったときの～」を選ばないとBADエンドになってしまうぞ。

POINT7 談話室 プレイヤーの推理が結末を決める!

ここからはプレイヤーの推理力が問われる。まず重要なのが、鬼村巡査が図書館を訪れたあとに、談話室で発生する選択肢。ここでは「誰かが原因に～」を選択。そのあと、次の日まで話を進めると、いよいよ事件の核心に迫ることになる。ここからは「平山～」→「浅沼の話だ」→「平山～」→「浅沼が転職～」の順に選択。これ以外を選択すると、BESTエンディングにはたどり着けない。ここさえ乗り切ればゴールはすぐそこだ！

夜想曲2 ㊙情報 知っているとちょっとお得な情報を紹介！ 『夜想曲２』には前作と同様、隠しシナリオが多数収録されているが、なかには前作のセーブデータがないと出現しないシナリオも存在するぞ。今作がシリーズ初挑戦という人は、ぜひとも前作をプレイして隠されたシナリオを見つけ出してほしい。『夜想曲』がより楽しめること間違いなしだ！

PS バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

すべてのバウンティハンターをSランク制覇へと導く、必見の攻略情報＆フローチャートだ！

発売中 AVG	▶¥5,800 ▶カプコン ▶MC（1ブロック）

P.S. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

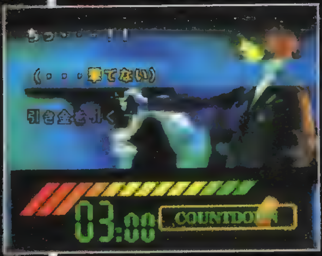
ゲームの舞台は60年後の東京・新宿。現在、私も新宿に住んでるんですけど、妙に説得力のあるゲームの世界を見ていると、「いつか新宿がホントに犯罪都市になってしまうのかも」と思えてきてゾッとします。60年後の未来はどうなるかわからないけど、もしもレナードみたいなヤツが隣に引っ越してきたらどうしよう。デリンジャーを常に携帯しておこうかしら。それとも、額に蝶のアザでも作ってみようかしら……ってムダな抵抗かしら。（りょう）

目指せSランク 「レナード編」を一気にエンディングまでチャート攻略！

攻略第1回目となる今回は、レナード編に登場するすべての選択肢を抜粋したフローチャートを中心に、Sランクを獲得するための必須3カ条を解説！ ゲームスタート時は0ポイントなので、Sランクを獲得するには、各章の選択肢でコツコツとポイントを稼いでいくことになるぞ。今回の攻略を活用すれば、Sランクの中でも最高値となる、25500ポイント獲得も夢じゃないのだ！

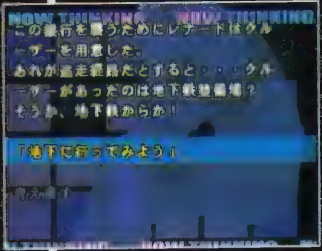
Sランク必須3カ条

1 カウントダウンを即答せよ！



カウントダウンは、制限時間に間に合わないと自動的に不利なほうを選んだことになってしまう。また、決断までかかった時間により、最大1000ポイント以上の差が生じるため、1秒以内に選択肢を選ぶのが理想だ。

2 ディテクティブタイムは最短ルートで



ディテクティブタイムは、最短ルートでベストの結論にたどり着けばOK。ただし、途中で「考え直す」、または間違ったルートで進み、強制的に最初の項目に戻るたびに、獲得ポイントが200ずつ減ってしまう。

3 各章の冒頭では必ずセーブ！

選択肢は、バッドエンドになる可能性があるものがほとんど。バッドエンドからやり直すと、獲得ポイントが5000以上減少するため、1ランクダウンは必至だ。これを避けるべく、各章の冒頭で必ずセーブしておこう。

DT（ディテクティブタイム）の答え方

下の表では、ディテクティブタイムにおいて最も高いポイントが得られる結論を導くための答え方を紹介。DT❶〜❽の番号は、右のチャートに対応している。

DT❶
- ●依頼主について考える
- ●背後に誰かいる?
- ●日本政府
- ●なぜ日本政府が?
- ●支持率を上げるためね
- 「500万よ」

DT❷
- ●レナードの性格を考える
- ●なぜ報復してこない?
- ●なにか訳がありそうね
- 「今動くのはまずいわね」

DT❸
- ●船の運行予定表を調べる
- ●港湾管理局の情報を思い出す
- ●港湾パトロールの時間を探る
- 「深夜になったら潜入よ」

DT❹
- ●図面
- ●T字型
- 「もっと広範囲を調べましょう」

DT❺
- ●ブラニアン・バンクのことを考える
- ●金庫室があやしい?
- ●クルーザーがあやしい?
- 「地下に行ってみよう」

DT❻
- ●像を調べる
- ●美少年について考える
- ●竪琴との関係は?
- 「竪琴を持たせてみよう」

DT❼
- ●関係ない事件を調べる
- ●プロテインの記事を調べる
- ●若返る?
- 「ココ、調べて欲しいことがあるの!」

DT❽
- ●ホーリーマウンテンについて考える
- ●パレス アテナについて考える
- ●普通じゃない方法
- 「輸送機をチャーターしましょう」

「レナード編」選択肢フローチャート

各マークの見方は、CD カウントダウン、DT ディテクティブタイム、○ 高ポイント獲得、△：低ポイント獲得、× バッドエンド確定、の選択肢となっている。Sランクを狙うには、○がついている選択肢を選んでいけばOK。なお、9章のみに登場する通常の選択肢では、選んだ答えによりエンディングが変化するので要チェック！

START

1章
- CD ○:「IDカードを見せる」 ×「何よ、うるさいわね」
- CD △:「人質を放しなさい!」 ○:「殺しなさい」
- ランキング

2章
- DT❶ ○:「500万よ」 △.「引き受けるわ」 △.「お断りするわ」
- CD ○:「金額を上げて依頼を受ける」 ×「受けない」
- ランキング

3章
- CD ×「かまわず撃つ」 ○:「もう少し、様子を見る」
- CD △.「それでも入り口へ向かう」 ○:「裏口へ向かう」
- CD ×「銃を使って戦う」 ○:「鞭を使って脱出する」
- ランキング

4章
- DT❷ ○:「今動くのはまずいわね」 ×「調査に向かう」 ×「別の場所に移動しましょう」
- DT❸ ○:「深夜になったら潜入よ」 ×「暗くなったら潜入する」
- CD ○:「じっとしている」 ×「片づける」
- CD ○:「急いで追わなきゃ!」 ×「いや、ここは慎重に」
- ランキング

5章
- DT❹ △.「フルメタルバンクへ行く」 △:「ウエストアップに行ってみましょう」 ○:「もっと広範囲を調べましょう」
- DT❺ △:「ブラニアン・バンクへ行ってみよう」 ○:「地下に行ってみよう」
- CD ○:「でも、今はレナードが先決!」 ×:「あの男を捕まえなくちゃ」
- CD ×「しとめるチャンスだわ!」 ○:「何かヤバイ!」
- ランキング

6章
- DT❻ ○:「竪琴を持たせてみよう」 ×「壺を持たせてみよう」
- ランキング

7章
- DT❼ ○:「ココ、調べて欲しいことがあるの!」
- ランキング

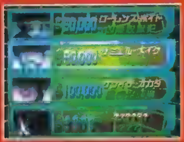
8章
- CD ×「レーザーサイト! 光源は!?」 ○:「あぶない、マサキッ!」
- ランキング

9章
- 選択 —:「受け入れる」
- ランキング
- CD ×「無視する」 ○:「振りむきざま蹴る」
- エンディング1

10章
- DT❽ ○:「輸送機をチャーターしましょう」 ×「地下から行こう!」 ×「正面突破!」
- CD ○:「なるべく戦闘を避けて進む」 ×「力押しで進む」
- CD ○:「この余裕、なんかヤバイ!」 ×「いや、チャンスは今しかない!」
- CD ○:「(…撃てない)」 △.「引き金を引く」
- エンディング2

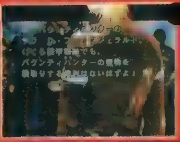
CHECK! Sランク獲得で隠しシナリオがプレイ可能に！

レナード編でSランクを獲得すると、隠しシナリオがプレイできるようになる。ここでは、2つの隠しシナリオの序盤の展開を紹介しよう。



[illegible]に「はじめから」を[illegible]この画面に。

ライセンス編



サラが捕獲した賞金首を装甲機動に横取りされ、両者の仲は険悪に。装甲機動は、サラに事件のぬれぎぬを着せて、ライセンスのはく奪を宣言するが……。

フウジン編

謎の男から依頼の電話が。その内容は、大物怪盗「フウジン」の捕獲だった……

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.

CAPCOM
PlayStation
Dreamcast
西暦2060年、ネオ・東京。
激化した犯罪はバウンティハンターという新しい職を生んだ。
死と隣り合わせの苛烈な世界、だがその中でNO.1として知られているのは、
屈強な大男でも、多彩な重火器を操る者でもなかった——
グラフィック総数800枚以上。臨場感溢れる効果音とBGM。
瞬時の決断力が試される「カウントダウン」と洞察力を要する「ディテクティブタイム」の
2つの選択システムが、君のバウンティハンターとしての資質を試す。
「バイオハザード」シリーズ、「鬼武者」を手がけたシナリオ集団「フラグシップ」が贈る
本格ハードボイルドアクションノベル、ついに登場!! 小型銃「デリンジャー」を持つ
NO.1バウンティハンター「サラ」となり、獲物を追いつめろ。
FLAGSHIP
バウンティハンターサラ™
ホーリーマウンテンの帝王
プレイステーション用／ドリームキャスト用ソフト　ジャンル：アクションノベル　標準価格：5,800円(税別)
NOW ON SALE
このゲームには暴力シーンや
グロテスクな表現が含まれています。
★カプコンFAX通信★FAX(06)6947-4540 ★カプコンソフト情報★東京(03)3340-0718 大阪(06)6946-6659 札幌(011)281-8834
仙台(022)214-6040 名古屋(052)571-0493 広島(082)223-3339 松山(089)934-8786 福岡(092)272-0086
※電話番号は、よく確かめておかけ間違いのないようにしてください。
©CAPCOM CO.,LTD. 2001 ALL RIGHTS RESERVED.
"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。Dreamcastは株式会社セガの商標です。
株式会社カプコン
〒540-0037 大阪市中央区内平野町3丁目1番3号
カプコン・ホームページ http://www.capcom.co.jp/

PlayStation 2
これじゃ無理だね、
ピュリッツァー賞。
◆周辺機器にも対応！
デジタルカメラに対応！
PictureParadise
PictureParadise に対応しています。あなたの顔を取り込めば、あなたそっくりなキャラクターがゲーム画面に登場します。「PictureParadaise」ロゴはソニー株式会社の商標です。
popegg プリンターに対応！
PS2対応プリンター"popegg"に対応しています。あなたが激写した決定的瞬間をプリントアウトできます。"popegg"はソニー株式会社の商標です。
コミカルスクープアクション
激写ボーイ2
～特ダネ大国ニッポン～
2001年5月下旬発売！
SLPS 20091 標準価格 ¥5,800（税抜）
irem
アイレムソフトウェアエンジニアリング株式会社
〒924-0051 石川県松任市福留町655番地 TEL.076-277-3803（ユーザーサポート番号）
©2001 IREM SOFTWARE ENGINEERING INC. ホームページアドレス http://www.irem.co.jp/
" "and"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

ついにできたを。
KOEI
夢見てるうちは
未来なんてないぜ。
PlayStation.2
ギタルマン
待ちきれない
キミのために——
フルアルバムの魅力、
1,500円に
ギュ〜ッと凝縮!
ギタルマン ワン
プレイステーション2版 マキシシングル
価格:1,500円 絶賛発売中
封入特典 特製「ギタルマン」カードセット(3枚組)
©326/KOEI Co.,Ltd.
[iモード対応ゲーム]
ギタルマン アイ
326キャラを育ててアソボー!
326が描くかわいいキャラ、プーマを育てよう!
待ち受け画面や着メロのサービスも充実!
絶賛配信中
月額200円
アクセス方法 i Menu ▶メニューリスト▶ゲーム/占い▶ゲーム▶コーエー
COIL
「ギタルマン」テーマ曲収録
"AUTO REVERSE" by COIL
Imperial Records TECI-1017/18
3,000円(税込)NOW ON SALE

NO RESALE

コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）

■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■「iモード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。■「ギタルマン アイ」は株式会社NTTドコモとは何ら関係ありません。
■iモードの利用には別途パケット通信料がかかります。■Xeiosは、株式会社フジミックの登録商標です。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。

Powered by Xeios inis

株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

ソフト同梱
専用ボードコントローラで
直感的なラクラク操作!
キメろTrick!昇天Playing!
華麗なスケボーテクで、世界を救え!

ついにできたを。
KOEI
ソーカイ、極楽アクション！
ヤンヤ カバジスタ
featuring Gawoo
7.5 ON SALE
PlayStation®2 ●6,800円
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp テレホンサービス／TEL.045-561-8000（TVゲーム）・TEL.045-561-1100（PCゲーム）
■本ソフトついては発売より9カ月間の中古販売を禁止します。■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■ソフトの価格には消費税は含まれておりません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861（代）

ついにできたを。
koei
サラブレッドの血は不思議だ。
親から子へ、
淘汰され、精錬され、築かれる。
しかし、どんな良血にも、
約束された栄光はない。
人は、ただ信じ、鍛えるのみ。
血の力を。自分の腕を。
馬を仕上げる、
それがホースブレーカー。
競馬世界のリアルを究める調教師シミュレーション
HorseBreaker
ホースブレーカー
競馬シミュレーションゲーム
PlayStation 2 6,800円／今夏発売
2大リーディングブリーダーが推薦！
名馬が調教によって創り出されることがうまく表現されてるね
社台ファーム代表
吉田 照哉
よくここまでリアルに作ったもんだ
ノーザンファーム代表
吉田 勝己
▼競馬のすべてを遊び尽くせ！～競馬ゲームのコーエーが贈る、強力ラインナップ～
これが新世紀競馬
競馬SLGの大本命！
競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト4 マキシマム 2001
プレイステーション2版
6,800円
競馬2タイトルをセットにした
お買い得パック
スーパーバリューセット
ウイニングポスト4 マキシマム 2001 ＆ ジーワンジョッキー2 2001
プレイステーション2版
10,800円
ゴール前の激戦再び
迫力のジョッキー体験！
ドラマチックレーシングゲーム
ジーワンジョッキー2 2001
プレイステーション2版
5,800円
人気競馬ゲームを、
いつでもどこでも手軽にプレイ！
競馬シミュレーションゲーム
ウイニングポスト for ゲームボーイアドバンス
ゲームボーイアドバンス版
5,600円
通信販売
お近くにお取扱い店がない場合は、GAMECITYショッピングモールをご利用ください。
http://www.gamecity.ne.jp/shop/index.htm
※詳しいお申し込み方法などは上記アドレスのホームページでご確認ください。
（株）コーエーネットの通信販売 0120-55-3594 でも注文ができます
ゴーゴーサンゴクシ
（10:00～12:00／13:00～18:00 土・日・祝祭日を除く）
お申し込みは、クレジットカード（VISA・Master・NICOS・UC・BANKCARD・JCB）、または郵便振替で受け付けております。
代金引換は行っていません。
※通信販売以外のお問い合わせはお受けできません。

三国の世の「愛と戦い」――。
この壮大なる歴史ファンタジー。
決戦II
KESSEN
シブサワ・コウ[プロデューサー20周年記念作品] PlayStation®2 ●7,800円/絶賛発売中 DVD ROM
よりダイナミックに
•「新・群れ制御エンジン」搭載! 500人もの兵士による大迫力の集団戦闘
•自ら武将を操り戦局を覆せ! 強力な妖術・計略によるド派手な演出も必見
•野戦に加え、攻城戦、水上戦も! ボリューム感満点の全30ステージ
よりドラマティックに
•劉備、曹操の激突に、華麗な女性たちが絡むオリジナルストーリー!
•豪華キャストが、キャラクターモデルとしてプレイヤーと共に活躍
•イベント数は前作の約8倍。総計110分にも及ぶ美麗なムービーを収録
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561-1100(PCゲーム)
NO RESALE
GAME BOY ADVANCE
株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。 ■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
株式会社コーエー
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)

ついにできたぞ
KOEI
「提督の決断」のコーエーが贈る、
迫真の海戦リアルアクション!
プレイヤーの設計どおりに
忠実に艦船を3D化!
絶賛発売中
価格:6,800円
鋼鉄の咆哮
くろがね ほうこう
ウォーシップコマンダー
自分が設計した艦船で敵艦隊を撃破。これぞウォーゲームの醍醐味!
●緊迫したステージ攻略、そして技術革新の達成感
全120ステージで長く遊べる奥深さ、バランスを吟味しつくした痛快な戦艦アクション!
●大口径の主砲から、機銃・魚雷の配置まですべてが自由自在!
「大和」「ビスマルク」など、イメージどおりの艦船を設計可能、その種類はまさに無限!
PlayStation®2
開発・販売:株式会社コーエー (原作)企画・開発:株式会社マイクロキャビン
攻略本 鋼鉄の咆哮コンプリートガイド 価格:1,600円 発売中
アクセス方法
i Menu
メニューリスト
ゲーム/占い
ゲーム
コーエー
戦国ネットワークの覇者となれ!
信長の野望
月額 300円
絶賛配信中
コーエー 定番シリーズ
¥1,500(税抜)
プレイステーション版
WWⅡゲーム
提督の決断Ⅱ
ネオロマンスゲーム
アンジェリーク Special
名作・傑作が気軽に買えるうれしいラインナップ 絶賛発売中
リコエイションゲーム
太閤立志伝Ⅱ
ビジネスシミュレーションゲーム
エアーマネジメント
NO RESALE
コーエーの最新情報はこちら ●www.gamecity.ne.jp ●テレホンサービス/TEL.045-561-8000(TVゲーム)・TEL.045-561 1100(PCゲーム)
■本ソフトの無断複製・賃貸は一切許可しておりません。■ソフト・書籍の価格には消費税は含まれておりません。
■"PS"ロゴおよび"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
■iモードの利用には別途パケット通信料がかかります。■「iモード/アイモード」は株式会社NTTドコモの登録商標です。
■「信長の野望」は株式会社NTTドコモとは何ら関係ありません。
←このマークは、無許諾でのゲームソフトの中古売買を禁止するマークです。
株式会社コーエー®
www.koei.co.jp TEL.045-561-6861(代)

Special ゲーム業界への就職を目指すキミに贈る2号連続企画!!

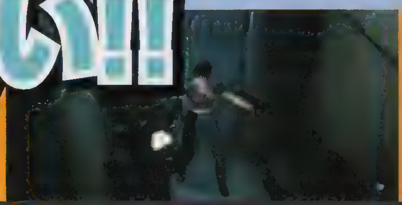
電撃 SCHOOL MAGAZINE
スクールマガジン

バンタン電脳情報学院
KCEスクール
デジタルエンタテインメントアカデミー

i・カレッジ
アミューズメントメディア総合学院
東京ゲームデザイナー学院
東京ネットウエイブ
日本工学院専門学校／
八王子校／
北海道校
代々木アニメーション学院

最新情報

在学中の業界デビューも夢じゃない!!



ゲーム業界就職への早道といったら、何といってもゲームスクール！ 今回は2号連続企画の第1弾として、9校の最新データを紹介するぞ!!

post card

料金受取人払

渋谷局承認

7253

差出有効期間
平成14年4月
10日まで
●切手不要●

150-8790

028

東京都渋谷区恵比寿南3-9-4
2001-5DPS-s

バンタン電脳情報学院
入学事務局行

FREE!!

"学校案内パンフレット&PSソフト"請求ハガキ(無料)

※必要事項を記入の上、投函してください。無料で"**学校案内パンフレット&PSソフト**"をお送りします。

フリガナ 氏名	男 / 女 年齢(　　)才
住所	〒　　自宅☎　　―　　― 都道 府県
携帯・PHS	e-mail
学校名	立　　学年(　　)年　在学 / 中退 / 卒業

PlayStation用ソフト「ゲームクリエーターになろう!!」
無料プレゼントハガキ

●ゲームクリエーターの「極意」はココにある!
[illegible]
現役クリエーターの授業やアドバイスを受けて「極意」をゲットしよう!

[申し込み方法] 必要事項を記入してポストに投函してください。
もれなくPSソフトを無料プレゼントいたします。

※志望学科の□に印をつけてください（必ずご記入ください）

2002 COURSE

●全日制
- □ ゲームプランナー科 [2年]
- □ ネットワークゲーム科 [3年]
- □ ゲームプログラム科 [2年]
- □ ネットワークエンジニア科 [2年]
- □ ゲームグラフィック科 [2年]
- □ デジタルデザイン科 [2年]
- □ イラストレーション科 [2年]
- □ ゲームライター科 [2年]
- □ ゲームサウンド科 [2年]

●新聞奨学生対応
- □ EXゲームグラフィック科 [3年]
- □ EXゲームプログラム科 [3年]

●一年速成
- □ ゲームシナリオライター科 [1年]
- □ ゲーム雑誌ライター科 [1年]
- □ CGアニメーション科 [1年]
- □ キャラクターデザイン科 [1年]
- □ ゲームプログラム夜間科 [1年]
- □ ゲームプランナー夜間科 [1年]

●イベント予約記入欄
参加希望イベントの□に印をつけてください。

個別ガイダンス［平日開催］ ■参加希望します
(　　　)月 (　　　)日 ※平日で都合の良い日をご記入ください
□10:00 □13:00 □15:00 □17:00 ※左の時間からお好きな時間をお選びください

総合説明会 ■参加希望します
6月 □9日(土) □10日(日) □16日(土) □17日(日)
□10:00 □13:00
※上記の日時からご都合の良い日時をお選びください

一日体験入学 ■参加希望します
6月17日(日) 学校説明会／10:00~ 一日体験入学／13:00~17:00

地区ガイダンス ■参加希望します
□第一回／10:00~ □第二回／14:00~ ※左の時間からお好きな時間をお選びください

沼津	□5月26日(土)	長野	□6月10日(日)
静岡	□5月27日(日)	名古屋	□7月20日(金/祝)
新潟	□5月27日(日)	広島	□7月20日(金/祝)
盛岡	□6月9日(土)	札幌	□7月21日(土) □22日(日)
松本	□6月9日(土)	博多	□7月21日(土) □22日(日)
秋田	□6月10日(日)		

業界デビューを強力にバックアップ！

バンタン電脳情報学院

コース

ゲームプランナー科（2年）
ネットワークゲーム科（3年）
ゲームプログラム科（2年）
ネットワークエンジニア科（2年）
ゲームグラフィック科（2年）
デジタルデザイン科（2年）
イラストレーション科（2年）
ゲームライター科（2年）
ゲームサウンド科（2年）
EXゲームグラフィック科（3年）
EXゲームプログラム科（3年）

学費

入学金	240,000円
授業料	880,000円
設備維持費	360,000円
合計	1,480,000円

※ゲームプランナー科、ゲームグラフィック科、ゲームプログラム科の場合

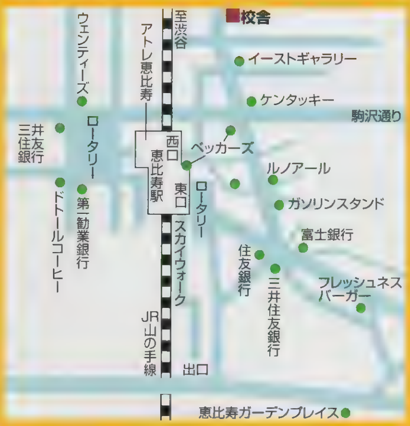
説明会

■東京ガイダンス（恵比寿校舎）
5/26（土）、5/27（日）、6/2（土）、6/9（土）、6/10（日）、6/16（土）、7/7（土）、7/8（日）、7/20（金）、7/21（土）、7/22（日）

■地区ガイダンス
5/26（土）沼津、5/27（日）新潟・静岡、6/9（土）盛岡・松本、6/10（日）秋田 長野、7/20（金）名古屋・広島、7/21（土）7/22（日）札幌・博多

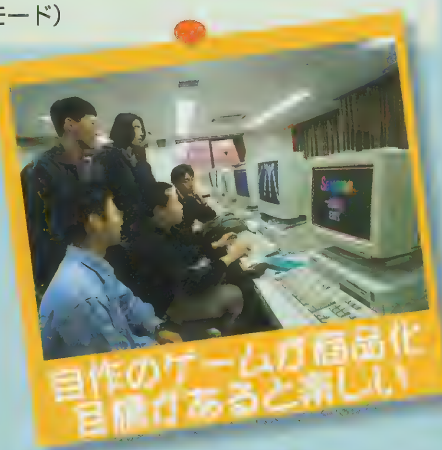
■一日体験入学（恵比寿校舎）
6/17（日）、7/15（日）、8/5（日）、8/19（日）

■サマーセミナー3DAYS（恵比寿校舎）
7/26（木）～28（土）、8/10（金）～12（日）、8/24（金）～26（日）



問い合わせ先　〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14　☎0120-51-0505
web http://www lab.vantan.co.jp/
http://www lab.vantan.co.jp/i/（iモード）

業界の声を反映したカリキュラムと少人数制クラスで、今現場で求められている知識と技術を確実に習得。学生作品商品化プロジェクトなど、在学中にプロデビューできるシステムにも注目！



自作のゲームが商品化 目標があると楽しい

今注目のネットワークゲームに特化したコースも新設

全日制2年コースをはじめ、2年コースと同じ内容を3年かけて学ぶ、新聞奨学生対応のEXコースなどを用意。ゲームプランナー科、ゲームライター科など、将来目指す職種に特化したコース分けがなされており、より専門的な知識を効率的に学べる。

カリキュラムは毎年学生と講師の意見を反映して作成し、最終的にゲームメーカーにチェックしてもらう。これによって、常に現場で求められている技術や知識を学べるというわけだ。

また、ネットワークゲーム科を新設。携帯電話用ゲームで脚光を浴びているJAVA言語やネットワークゲームプログラミングなど最先端の技術を3年間で習得。次世代クリエイターを育成する。

入学後2週間のスタートアップ実習で初心者も安心

本校の講師は、全員が現役で活躍しているプロのクリエイター。現場で必要とされている生きた知識を実践的に学ぶことができる。1クラス平均25名、ゼミは20名以下と少人数クラス制をとっているの

在校生にインタビュー

学生作品商品化制度「バンタンドリームプロジェクト」で、在学中の業界デビューを果たした有馬くん、白石くんの2人に話を聞いた。

Q ゲームプランナー科ではどんなことをやっているのですか？

A **有馬くん：**グラフィックやプログラミングの授業もありますが、一番印象に残っているのは、やはり企画書作成です。1年間で40本くらい作りました。授業のなかで出てきたモチーフを使って企画書を作るんですが、同じモチーフなのに人によって全然違うんですよ。それがいい刺激になりました。いろんな方向からものごとを見ることができるようになりましたね。

自分の企画が本当に動いていることに感動！

有馬海公くん

白石くん：徹夜して企画書を書いたこともありましたが、つらいと思ったことはありません。高校までにしてきた勉強とはまったく違いますよ。授業では、どう直せばいいのかを具体的に教えてくれますから、どんどん実力がつきました。作った企画は「合評会」で他学科の学生や先生方に発表することもあります。プレゼンテーションの力をつけるいい機会になりますね。

Q バンタンドリームプロジェクトについて教えてください。

A **有馬くん：**年に1回行われる学内コンテストで、大賞作品は「SHOCK　PRICE500」シリーズ（ソニーミュージックグループ）として商品化されるというものです。2000年のコンテストに出品した作品が、2001年3月に発売されました。

白石くん：僕たちの作品は大賞ではなかったんですが、急遽商品化が決まりました。昨年の9月ごろから制作にあたるメーカーの方々と打ち合わせを行いました。契約書をかわしたときは、本当に自分の作品が世の中に出るんだなあと実感しました。

有馬くん：コンテスト応募段階では紙の上での企画だけだったのが、実際に動いているのを見たときは感動しましたね。ただ、制作に入ってみると、企画段階では気づかなかった点が出てきました。企画を考える時は、つい都合のいいことばかり考えてしまうんですね。

白石くん：僕のゲームは落ちものパズルなんですが、企画書には「連鎖ができます」と書いてあるだけでした。でも、

在校中の業界デビューを実現！学生作品商品化制度「バンタンドリームプロジェクト」

学内でコンテストを行い、優秀作品を各ゲームメーカーの協力のもと商品化するのが「バンタンドリームプロジェクト」だ。自分の企画が店頭に並ぶという貴重な体験ができるとあって、自由参加ながら学生の8割がチャレンジしている。コンテストは、まず第一次書類審査が行われ、そこで選ばれた優秀な作品が最終審査に進む。最終審査では、学生自らが審査員の前でプレゼンテーションを行う。そしてグランプリを獲得した作品が商品化されるという流れだ。商品化の際は、学生は制作メーカーと企画　仕様を打ち合わせるところまで参加。実際の制作はメーカーにお任せする。前回のコンテストでは、在校生インタビューに登場した白石くん、有馬くんの作品をはじめとした4作品が商品化された。2001年冬には、ネットワーク対応ゲームを対象にコンテストを実施。再び、4作品が商品化される。

◀審査員と多くの観客の前でプレゼンテーション。

◀いよいよグランプリ発表。緊張の一瞬だ。

ゲーム制作の基本がわかる「Game2　Channel」

[illegible]

http://www.game2channel.com/

クリエイターになれる

学校パンフレットと一緒にプレゼントしているPSソフト『ゲームクリエイターになろう！』は、クリエイターになれる、AVG形式のデジタル業界案内。物語は、ゲームスクールに見学に来たシーンから始まる。バンタン校内を探索しながらゲームクリエイターになるために必要な「極意」を手に入れるのが目的だ。ゲームを楽しんでいるうちに、ゲームクリエイターの「極意」がわかる、すぐれモノ。

◀高校3年生以上なら誰でももらえるぞ。

で、きめ細かい指導を受けられるのも特徴だ。

また、本校ではコンピュータを使用した実習を始める前に、スタートアップ実習としてコンピュータの基本操作や専門用語について学ぶ期間を用意。コンピュータ未経験という人も安心してその後の授業に臨める。実習では、講師のほか、授業の進行をサポートするTA（ティーチングアシスタント）が指導にあたるので、もしわからないことがあってもその場で聞いて解決が可能。また、カリキュラムの構成も、初心者に配慮した内容となっている。

カプコン、ナムコ、ソニー・コンピュータエンタテインメント、コナミ、スクウェア、ユークス、フロム・ソフトウェア、メトロなど、バンタン電脳情報学院の卒業生たちの就職先は、まさにそうそうたる有名企業が名前を連ねている。バンタン電脳情報学院ならではの心強いバックアップ体制が整っているからこそ、プログラマー、グラフィッカー、プランナー、ライター、サウンドクリエイターなどの、多種多彩な人材を、人気ゲームを開発している超人気企業へ向けて次から次へと送り込むことができるのである。

就職 進路に合わせて多方面から強力にバックアップ

1年次の秋に開催される就職ガイダンスを皮切りに、企業説明会や学長模擬面接といったさまざまな就職支援活動を実施。企業説明会には毎年多くのゲームメーカーが参加しており、多くの学生がここで内定を勝ち取っている。また、面接試験に役立つ礼儀作法やビジネス文書作成などを学ぶ「ビジネススキル」がカリキュラムに取り入れられているほか、就職試験時に提出する作品制作のクオリティを高める特別授業なども多数用意されている。

なお、起業家支援制度や学生作品商品化制度も設けられており、卒業後会社を作りたい学生、フリーとして活躍したい学生も積極的に支援している。

実際にゲームを作るときは、連鎖ができるブロックパターンがどれくらいの間隔で出てくるかなど、ユーザー側の視点に立った仕様を考えなければならないんですね。

Q ゲームスクールを目指す後輩にアドバイスをお願いします。

A **白石くん**：家で課題をやることもあるし、覚えなければならないこともいっぱいありますが、ものづくりの現場にいるのは楽しいです。ゲームと勉強が別だったのが、今はゲーム＝勉強ですから。入学したら、何ごとも自分から積極的にやるのが大切ですね。バンタンドリームプロジェクトなど、自主参加のコンテストにもどんどん参加したほうがいいと思います。

有馬くん：僕もそう思います。授業では、学生の意見を求められることも多いですよ。

白石くん：でも、やる気のある人にはチャンスがいっぱい用意されていますから、それをフルに活用してください。

やる気があればチャンスはいっぱいあります

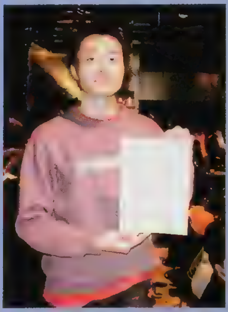
ゲームプランナー科 2年
白石裕之くん

作品紹介

有馬くんの作品『EXIT　MAN』は非常口をモチーフにしたパズルゲーム。右側に表示されているカードを使って、マイキャラを出口まで誘導するとクリアとなる。どのカードをいつ使うかがポイントだ。

白石くんの作品『電光接下』は、電球、電線、電池のブロックをうまく組み合わせて消していく落ちものパズルだ。うまく配線を行わないとショートしてしまうこともあり、意外と難しい。

両作品は、ウィンドウズ用パソコンソフト『SHOCK　PRICE500』シリーズ（ソニーミュージックグループ）として好評発売中だ。

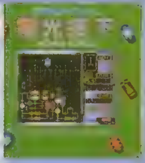


◀2001年のバンタンドリームプロジェクトで白石くんが大賞を受賞。今回の作品もまた、商品化される予定だ。

有馬くん EXIT MAN

◀障害物や一方通行の床も登場。ジャンプなどのカードをうまく使って、いち早くキャラを誘導していこう。

白石くん 電光接下



◀電池のプラス、マイナスも考えて配線していかないと電球はつかない。長い配線で高スコアを狙ってみよう。

コナミの全面バックアップによって実践的で幅広い授業を実現

KCEスクール
(コナミコンピュータエンタテインメントスクール)

問い合わせ先
KCEスクール東京本校 入試事務局　〒150-0002 東京都渋谷区渋谷2-12-15
KCEスクール大阪本校 入試事務局　〒530-0001 大阪府大阪市北区梅田1-1-3
0120-816-573
web http://www.konami.co.jp/school/　e-mail school@konami.com

コース

1年次(デジタルクリエイター養成基礎課程)
- プログラムコース
- CGコース
- 音響サウンドコース
- プランナーコース

2年次
(ゲームクリエイター養成課程)
- プログラムコース
- 映像デザインコース
- 音響サウンドコース
- ディレクターコース
- シナリオコース

(CGクリエイター養成課程)
- 3DCGコース

スクール授業選択科目(半年)
- PS制作研究
- CG映像制作研究
- CGキャラクター制作研究
- サウンドデザイン制作研究
- ゲームシステムデザイン制作研究
- Windows制作研究
- DirectX制作研究
- iアプリ制作研究

インターンシップ課外授業科目(半年)
- CSマスター(家庭用ゲームソフト制作)
- AMマスター(業務用マシン制作)
- GMマスター(ゲーミングマシン制作)
- CPマスター(カードゲーム、携帯ゲーム制作)
- HEマスター(ヘルスエンタテインメント機器制作)
- PSマスター(パチンコ・パチスロ機制作)

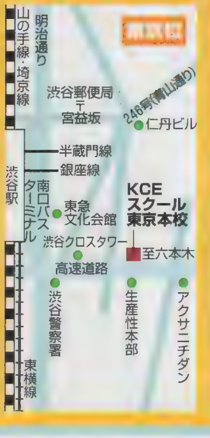
学費

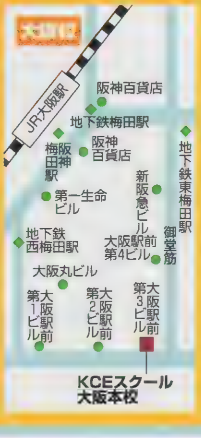
入学金	300,000円
授業料	900,000円
施設設備費	300,000円
学校諸費	50,000円
合計(初年度)	1,550,000円

説明会

学生募集は常時行っており、毎週水曜日と金曜日の午後6時から入学説明会を開催している。コースごとのカリキュラム詳細や就職についての説明、教室見学や質問コーナーがあり、スクールの概要を詳しく知ることができる。

なお、参加するためには事前予約が必要。申し込みは、入試事務局のフリーダイヤルへ。





コナミが運営するメーカー直結のゲームスクール。プロフェッショナル科卒業生はすでに190名以上がコナミに入社。もちろん、コナミ以外へのゲーム業界各社への就職体制も万全である

広々とした教室

履修システムを大幅強化より専門的なプロ志向のカリキュラムへ

平成13年度から大幅な履修システムの強化を行い、昨年までの「予備校」と「本校」を、2年制の「本科」に統合。3年目の「実践校」を「プロフェッショナル科」(以下プロ科)に再編した。プロ科では授業内容も見直され、豊富な専門知識をマスターできる「スクール選択」科目と、全国のコナミ制作会社をはじめとした提携企業の実際の制作現場で学べる「インターンシップ授業」を導入。これまで以上に、より専門的な学習ができるようになった。

本科では2年次修了で本科の卒業認定試験を行い、合格者には卒業証書を授与。その後、プロ科に〝進学〟するか、外部メーカーに就職活動するかを選択できるようになった。また、卒業後も就職が決まるまで専任の担当者が支援を行うなど、学生に対するバックアップ制度も充実している。

ゲーム制作経験豊富な講師陣による最先端の実践教育

コナミおよびグループ各社の全面支援と、実際に制作業務を長年経験してきた講師陣による、制作現場に直結した授業が展開する。本科では1年次にコンピュータの基本的な使い方から基礎技術の習得までを行い、2年次からは課題制作を中心とした実習授業で、ゲーム制作に必要な専門知識を学ぶ。

プロフェッショナル科は現場で即戦力となる人材

在校生にインタビュー

[illegible]

Q KCEスクールを選んだ理由を教えてください

A ゲームスクールを選ぶにあたって、まず始めにいろいろなスクールのパンフレットを取り寄せて自分なりに比較検討をしました。その結果、授業内容や履修システムの面でKCEスクールが自分に合っていると思ったんです。そこで、体験入学に参加して施設面を自分の目で確認したり、先生の話を聞いてみたりしました。そうした中でKCEの良さを実際に自分の肌で感じられたことが、最終的に決め手になりましたね。周囲にはコナミへの入社を目指してこのスクールに来ていた人も大勢いたんですが、ぼくは現在所属しているコナミとは別の会社に入りたかったんです。プロ科を卒業するとコナミに無試験で入れるといった特典よりも、ぼくはむしろ、コナミの協力で最先端技術を学べる点と、KCEスクールならではの「特進制度」に魅力を感じてこのスクールに決めました。

Q チーム制作で苦労したことや、得られたものはありますか?

A 中途半端な気概や技術でチーム制作はできない、ということを学びました。大事なのは実力と持続力、それに協調性ですね。昨年のことなんですが、20人のチームを結成して半年間、作品制作を行ったんです。その間はずっと、朝9時から夜9時までみんなで集中して作業をしていました。それだけ長い時間一緒にいるわけですから、たまにはケンカになりそうなときも何度かありました。みんなそれぞれ真剣に制作にあたっていましたから。そうした経験から、チーム制作では技術や実力が要求されるのはもちろん、コミュニケーション能力や協調性が必要不可欠ということを身体で覚えましたね。

実力しだいで飛び級もOK！ KCEスクールの進級システム

特進制度

一定のスキルを持っている学生を対象にした制度で、特進試験に合格すれば、教育期間の途中でも、本科2年次、あるいはプロ科に特進できる制度。特進試験は入学時から受験ができるので、本年2年次からスタートすることもできる。これは、実力主義が徹底しているという同スクールの特徴を表しているといえる。

KCEスクール本科（2年）
- 1年次単位修得で2年次へ
- 2年次に卒業試験を受けて進学か就職を選択

KCEスクール プロフェッショナル科（1年）
- 希望科目を履修
- 卒業後はコナミを含め業界へ就職

コナミ・業界各社に就職

東京本校

大阪本校

コナミの制作現場の雰囲気

に育て上げるための学科で、インターンシップとしてコナミ制作会社など実際の現場で仕事に携わりながら、最先端の技術とチーム制作に必要なコミュニケーション能力を身につけることができる。インターンシップ授業は家庭用ゲームからカードゲーム、さらにはヘルスエンタテインメント機器など、内容は多岐にわたる。

また、コナミ制作会社で活躍している有名クリエイターを招いての特別授業も定期的に実施され、最新作の制作エピソードや現場の雰囲気といった、貴重な話を聞くことができる。

今年度はコナミ以外の企業へ就職を希望する学生に向けた進路指導を、システム面から改善。本科卒業時から、ゲーム業界をはじめとするコンピュータエンタテインメント業界各社に就職することを目的として、専任の進路指導担当者が学生１人１人に個別ガイダンスを実施することに。さらに、卒業した学生に対しても就職先の紹介や進路相談などを行い、就職決定まで徹底してサポートする。

コナミ制作会社志望、コナミ以外のメーカー志望にかかわらず、万全の就職対策で学生を支援するのが同スクールの特徴だ。

プロ科卒業後はコナミに無試験就職 他メーカーにも対応

プロ科の卒業試験に合格すると学校推薦を受け、コナミ制作会社に無試験で入社できるのが、KCEスクール最大の特徴。平成10年度〜12年度のプロ科（実践校）卒業生のうち、コナミの制作会社に入社を果たした学生はじつに97%の高実績を誇る。さらに、コナミ以外のゲーム業界各メーカーへの就職実績もあり、外部就職を選択した学生を合計した全体的な就職率は、さらに高い水準を実現している。

在校生はもちろんのこと、卒業したあとでも強力に学生をバックアップするさまざまな制度

フリータイム制（自主制作）

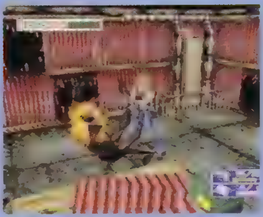
同スクールは、授業に使用されていない時間帯は「フリータイム」として機材を学生に無料開放している。自宅には導入できない特殊な制作機材も使えるため、授業外の時間も有効利用できるのだ。この制度を利用して課題のクオリティーアップを目指し、実力を発揮すれば、特進のチャンスも大きく広がるだろう。

卒業生にも継続して就職指導

本科、プロ科の卒業生にも徹底した進路指導が行われる。卒業後に就職が決まっていない学生も、専任の担当者が常駐して就職が決まるまで支援が行われ、求人の紹介や進路相談を受けることができる。そのほか、就職活動の際に必要な教育機材も無料で使用できるなど、万全の体制をとってサポートしてくれる。

作品紹介

異形の生物と戦いながら、その侵入を防ぐために外壁を修理していくという、異色の3D・ACT『DESPERATE ZONE』。就職活動中のメンバーを含め、のべ20人で半年かけて制作したというこの作品。制作期間の短さを感じさせない、グラフィックの完成度はなかなかのものだ。



▲PSの開発実機で制作されている。

▼ムービーもかなりの迫力。

Q 本科の授業ではどんなことを学びましたか？

A ぼくは映像デザインコースに所属していたんですけど、主にゲーム中のポリゴンモデルの作成や2Dのグラフィック、イラストなど、デザイン系に関する幅広い分野を勉強してきました。1年次にはデッサンなど手描きを集中的に行ってデザインの基礎を習得し、2年次からは実際のゲーム制作に準じたスタイルで、実習が中心でしたね。あとはコナミの有名クリエイターの方々による特別授業もあります。現場の空気を直に感じることができますし、他では絶対に聞けない、かなり生々しいお話を聞けることもありました（笑）。これはKCEスクールならではの貴重な体験だと思います。

Q 最後にKCEスクールを目指している方々にメッセージを。

A 授業内容が幅広いぶん、学んだことを整理していくのも大変なんですよ。それに、疑問を解決したり、自分の知りたい知識を得るためには、書籍やインターネットで調べたり、先生に質問したりと、すべて自分から動かなければならないんですよ。１年次では授業で丁寧に教えてくれますが、２年次からはほとんど課題制作で、多くのことを自分で解決する意欲と力が必要になります。「授業に出席するだけで大丈夫だろう」といった甘い考えは、このスクールでは通用しないでしょうね。あと、これは先生によく言われたことですが、「なぜ面白いのか」というゲームの分析をすることが大切だと思います。

先生からひとこと

高取利明

[illegible]

開発現場そのままの環境で総合的な知識と技術を習得

デジタルエンタテインメントアカデミー

コース

- プログラムエキスパートコース(2年制・3年制)
- グラフィックデザインコース(2年制・3年制)
- マスターコース（1年制）

（上記2コース修了後、希望者のみ）

※飛び級あり

学費

入学金	250,000円
実習費	300,000円
授業料	600,000円
教材費	250,000円
消費税	70,000円
合計	1,470,000円

※2年制・初年度

説明会

事前にメールや電話で申し込もう。

学校説明会
5/27(日)、6/10(日)、7/1(日)
7/29(日)、8/7(火)、8/28(火)
※いずれも14:00～、新宿本校にて。

地方説明会
6/17（日）大阪
7/27（金）新潟
7/31(火)青森
8/1(水)仙台
8/2(木)札幌
8/8(水)福岡
8/10（金）鹿児島
8/22(水)大阪
8/23(木)名古屋
8/24(金) 静岡
※いずれも13:00～、詳細は問い合わせを。

問い合わせ先　〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル tel 03-5330-2870
web http://www.d-e-a.co.jp/ http://www.d-e-a.co.jp/i/(iモード) http://www.d-e-a.co.jp/j (JSKY) e-mail shiryo@d-e-a.co.jp

ゲーム業界との強力なパイプを生かし、業界最新の情報を反映したカリキュラムと開発現場そのままの環境を実現。どこの会社に就職しても役立つ技術を持ったクリエイターの育成を目指す。

最先端の機材を用意！

概要　有名ゲームメーカーを中心とした23社の資本参加のもと運営

1991年に「エニックスゲームスクール」としてスタートした本校は、現在、大手ゲームメーカーをはじめとする23社の資本参加のもと運営されている。カリキュラムは、学生が卒業時に必要になるスキルを考え、今年度からJAVAに関する講義も新設。それにともないネットワークビジネスでトップを走る株式会社ACCESS、ニフティ株式会社、株式会社鷹山の３社が新たに資本参加した。

コースは、グラフィックデザインコースとプログラムエキスパートコース。両コースとも、2年制と、２年制と同じ内容を３年かけて学ぶ午前だけの３年制が用意されている。そして、各コースを修了後、希望者はマスターコースに進学することが可能だ。

出資企業23社（50音順）

株式会社ACCESS/株式会社アスキー/株式会社アトラス/株式会社エニックス/株式会社カプコン/株式会社コーエー/株式会社コンパイル/株式会社スクウェア/株式会社セガ/株式会社ソニー　コンピュータエンタテインメント/株式会社タイトー/株式会社ティーアンドイーソフト/テクモ株式会社/株式会社ナムコ/ニフティ株式会社/任天堂株式会社/株式会社ハドソン/株式会社バンダイ/株式会社バンプレスト/株式会社マイクロキャビン/マイクロソフト株式会社/株式会社メディアワークス/株式会社鷹山

在校生にインタビュー

2000年度から実施された飛び級制度を利用し、マスターコースへの進学を決めた古嶋くん、下野くんに、チーム制作や学生生活について聞いた。

Q チーム制作について教えてください。自主的な活動なんですか？

A **下野くん**：そうです。授業の一環ということではなく、自主的にゲーム制作に取り組みました。夏休みに、僕が古嶋くんに声をかけたのがきっかけです。完成した作品は、1月に行われた校内の制作発表会に出品しました。

古嶋くん：作業は放課後8時ごろまで学校に残ってやったり、自宅でやったりしていました。自宅では3、4時間やったこともありました。制作発表会間近になった1月は、徹夜で作業しましたよ。

下野くん：僕はプログラムエキスパートコースなのですが、選択授業としてデッサンなどのグラフィック系の授業もとっていました。それが、チーム制作で役立ちましたね。グラフィック担当と話が通じますから。

古嶋くん：そのおかげで、下野くんはどれくらいの時間でグラフィックが完成するかわかっちゃうんですよ。だから「この前頼んだあのグラフィック、もうできてるよね？」なんて催促が厳しかったです（笑）。

卒業するまでに成績トップになりたいです

古嶋[illegible]くん

Q 2人とも、入学前に自分で勉強していたそうですが？

A **下野くん**：高校卒業後、しばらくアルバイトをしてからこのスクールに入学したんですが、入学前に独学でグラフィックやプログラムの勉強をしていました。でも、1人でやるのは限界がありますね。それに、スクールでは自分よりレベルの高い学生が周りにいるので、よい刺激になります。

古嶋くん：僕も入学前に3Dグラフィックソフトを買って勉強しました。入学してからがんばればいいと考えている人も多いでしょうが、思い立ったらすぐ始めるほうがいいと思います。もちろん、スクールでは最初からきちんと教えてくれますが、入学前に勉強しておいたほうが気持ちに余裕が出ますよ。それから、2年次をスキップしてマスターコースに飛び級することになりました。卒業するまでにトップになりたいです。

「アマチュアゲーム大賞」で4賞を本校学生が獲得

2001年4月1日、ゲームショウ最終日に幕張メッセで行われた「第3回CESAアマチュアゲーム大賞」の授賞式。この場において、本校学生、沖賢樹くんの『DISC UPPER』が大賞を受賞！　このコンテストは、アマチュアゲームクリエイターから作品を募集し優秀な作品を表彰するというもので、約140作品の応募があった。その中から10作品がノミネートされたのだが、そのうち5作品が本校の学生の手によるもの。授賞式では、大賞をはじめ優秀賞1作品、審査員特別賞2作品の計4賞を本校学生が獲得した。

▲『DISC UPPER』はワンダースワン用のゲーム。審査員の方々からも賞賛のコメントを多数いただいた。

本校（東京）

成績優秀者はマスターコースへ飛び級も可能

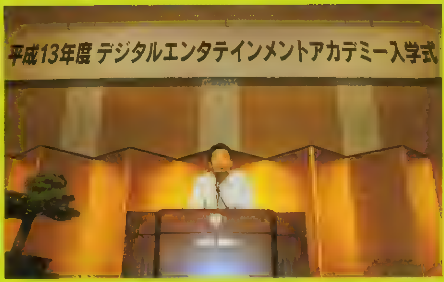
２年制の１年次前期、３年制の１年次は、プログラム、サウンド、グラフィック、企画の４つの基礎項目について各コース共通のカリキュラムで学ぶ。その後、２つのコースに分かれてより専門的な知識を身につけることとなる。

授業は実習が中心。グラフィックデザインコースでは、ＣＧだけでなくデッサンや原画制作といった授業も行われる。プログラムエキスパートコースでは、基本となるC言語をはじめ、JAVA言語、Direct-Xといった開発言語もカリキュラムに取り入れられている。マスターコースではPS、PS2、ゲームボーイカラー、ワンダースワンなどの開発実機も用意されており、市販レベルのゲーム制作に取り組む。

また、本校では2000年度から飛び級制度を実施。２、３年制とも各年次修了時に、成績優秀者は次年次を飛び越してマスターコースに進級できる。

第一線で活躍中の講師による特別授業・ゼミを開催

本校では、各協賛企業の有名ゲームクリエイターをはじめ、作家、イラストレーター、シナリオライターなど、さまざまな分野の第一人者をお招きしての特別講義を随時開催している。第一線で活躍しているクリエイターの方々のお話は非常に刺激になると、学生の間でも好評を得ている。また、2000年度は『ドラゴンクエストⅦ』を手がけた眞島真太郎先生による、ゲームグラフィックに必要なCGセンスを養うためのゼミが開講された。今年度も、随時このような特別授業やゼミが開催される予定だ。



▲2001年度入学式では、『鬼武者』『ロックマン』シリーズを手がけたカプコンの稲船敬二氏による特別講義が行われた。

独自の就職指導でゲーム業界への就職を強力にバックアップ

社会人としてのマナーや履歴書の書き方などの指導のほか、学長面談といった独自の就職指導も実施。そこでは学生個人の個性、技術に合わせた個別指導を行う。志望企業からの求人がない場合でも実力が認められれば、学長自らによる紹介で内定をもらう場合も。2000年度卒業生の就職内定者のうち、97％がゲーム業界に就職を決定している。

１年次１月、２年次１月に行われる制作発表会も、内定を勝ち取る大きなチャンスだ。2000年の発表会には97社のゲームメーカーの方々が見学に訪れた。校内会社説明会も積極的に行われており、校内にいながらにして企業の最新情報を得ることが可能。また、メーカー人事からの直接求人も多く、ゲーム業界への就職のチャンスが豊富に用意されている。

授業時間外でも先生に気軽に質問できます

周りの学生との交流がいい刺激になります

マスターコース プログラム専攻
下野泰広くん

作品紹介

2人の作品『ステッピング劇場』は、ダンスをして目立ったほうが勝ち、というユニークなルール。チーム制作は、普段の授業とは違った貴重な体験ができたというのが2人の感想だ。「自分の考えがどれだけ伝わっているのか不安でした。それと、1つの作品として完成しなければならないのが大変でしたね」（下野くん）

「ゲームのイメージに合わないからと描き直したりもしました。でも、イラストレーターになるのではなく、ゲームのグラフィックをやりたいんですから当然です」（古嶋くん）

▲1月末には制作発表会も行われ、好評を博した。

◀2人のキャラがステージ上でかっこよくダンスを披露。

先生からひとこと

馬場誠二先生

電撃特選

ゲームスクールカタログ

来春に向けて各ゲームスクールでは学校説明会や地方セミナーを積極的に行っている。もし、ゲームスクールに興味を持っているなら、気軽に参加してみよう！

i・カレッジ

1990年の創立から12年目を迎えた、世界初のゲームクリエイター養成スクールである「バンナフトバンククリエイティブスクール」。本スクールが、スクール名を「i・カレッジ」と新たにして、ネットワークエンタテインメントスクールにリニューアルした。2002年度からは、モバイルやネットワークゲームを中心に、次世代クリエイターの輩出を目指していく。また、世界的に有名な「アニメの街」である東京・吉祥寺のスクールとして、新たにアニメーション課程が開設された。

コース　ゲームクリエイター養成課程、インターネットエンタテインメント課程など全４課程

問い合わせ先　〒180-0001　東京都武蔵野市吉祥寺1-2-12
0120-37-9898

アミューズメントメディア総合学院

在学中に業界最前線の現場で働いて報酬をもらうワークシップを経験することで、プロとしての意識を高めることができ、就職後に必要となる技術を吸収できる。ゲームクリエイター学科にはゲームプログラムコース、ゲームグラフィックコース、ゲーム企画コースがあり、１年次の夏休みから共同制作を開始するなど、早くからチームワークの重要性を学んでいくカリキュラムが組まれている。また、講師は現役のトップクリエイターが務めており、現場の知識に触れることができる。

コース　ゲームプログラムコース、ゲームグラフィックコース、ゲーム企画コースなど全８学科12コース

問い合わせ先　〒150-0011　東京都渋谷区東2-29-8
0120-41-4600　http://www.amgakuin.co.jp/

KCEスクール

東京本校と大阪本校があり、２年制の本科と、本科卒業生が進学する１年制のプロフェッショナル科を設置。本科では、ゲーム制作経験豊富な講師陣による指導のもと、本格的な作品制作技術を学習していく。プロフェッショナル科に進むと、コナミをはじめとするゲーム制作会社でのインターンシップによって、現場レベルの高度な技術を習得できる。なお、プロフェッショナル科を卒業する学生のほとんどがゲーム業界に就職しており、コナミに入社する学生も190名を超えている。

コース　プログラムコース、CGコース、音響サウンドコースなど全３課程７コース

問い合わせ先　〒150-0002　東京都渋谷区渋谷2-12-15
0120-816-573　http://www.konami.co.jp/school/

デジタルエンタテインメントアカデミー

一流ゲームメーカーを中心にした23社の資本参加によって運営されているスクール。業界とのパイプが太く、2000年度卒業生では、就職内定者の97%がゲーム業界へ就職した。コースはプログラムエキスパートコースとグラフィックデザインコースがあり、それぞれに２年制と３年制を設置。より深く学ぶためのマスターコースでは、PS２などの開発実機を使って、市販レベルのゲーム開発に取り組める。なお、飛び級制度によって、優秀な学生は次年次を飛び越してマスターコースに進むことも可能だ。

コース　プログラムエキスパートコース、グラフィックデザインコース、マスターコース（前記２コース修了後、希望者のみ）の全３コース

問い合わせ先　〒169-0074　東京都新宿区北新宿1-5-2　佐藤ビル
☎03-5330-2870　http://www.d-e-a.co.jp/

東京ゲームデザイナー学院

東京校のほかに、大宮・横浜・名古屋・大阪校がある。入学から卒業まで、１人１台のコンピュータを使える態勢が整っている。教室は放課後も開放されるので、好きな時間にコンピュータを使って実習を進めることが可能だ。プログラマなど、専門職としてゲーム会社に就職する卒業生は４年連続で100名を突破しており、在学中に培った幅広い知識と技術を武器に、情報処理会社やコンピュータ会社へ就職していく学生も多い。なお、新聞奨学生向けの特設クラスも多数設置されている。

コース　ゲームデザイナー養成講座、CGクリエイター養成講座、企画・シナリオライター養成講座など全７講座

問い合わせ先　〒150-0053　東京都渋谷区代々木3-57-6
☎03-3370-2720

東京ネットウエイブ

ゲーム・TV・CF用のCG制作といった、作品が一般に流通する仕事を受注し、学生が引き受ける「学園内プロダクション制度」、プロの現場に研修という形で参加する「インターンシップ制度」など、特徴あるシステムを多数採用。「東京ゲームショウ」など各イベントへの出展や、審査員にトップクリエイターを招いての学内オーディションなどがあり、学生は作品を発表する機会に恵まれている。随時開放されているコンピュータルームや、デジタル関係の書籍が豊富な図書室など、施設も充実。

コース　ゲームプロデュース専攻、ゲーム企画専攻、CGデザインビジネス専攻、CGアニメーションビジネス専攻など全４学科９専攻

問い合わせ先　〒151-0051　東京都渋谷区千駄ヶ谷1-8-17
0120-65-6226　http://www.tnw.ac.jp/

日本工学院専門学校/八王子校/北海道校

他学科の科目を勉強できる「オープン講座」や、学科の専門外の資格を取得できる「キャリアアップ講座」など、学科の垣根を越えて学習できるさまざまなシステムを用意。ゲームソフトコースでは、PSなどコンシューマ機の開発ツールや最新のコンピュータを使ってゲームの実制作を行い、必要な知識と技術を身につけていく。卒業後関連校である東京工科大学への編入、あるいは推薦によって入学できる制度も魅力。

コース　ゲームソフトコース、コンピュータグラフィックスコースなど全26学科55コース（日本工学院専門学校）

問い合わせ先　〒144-8655　東京都大田区西蒲田5-23-22
日本工学院専門学校　0120-123-351　http://www.neec.ac.jp/
八王子校　0120-444-700　北海道校　0120-666-965

バンタン電脳情報学院

ゲーム関連の分野を学ぶための学科が豊富で、２年制コースと同じ内容を３年間かけてじっくり学ぶ「EXコース」、2002年度より新設される３年制のネットワークゲーム科なども用意されている。入学後２週間は、パソコン操作や専門用語などをゼロから学んでいくので、パソコンに触れたことのない人でも安心して授業に臨める。毎年、カリキュラムは学生と講師の意見をとり入れたのち、ゲーム開発現場による最終チェックが行われたうえで作成されるので、業界の現状に則した講義を受けられる。

コース　ゲームプランナー科、ゲームプログラム科、ゲームグラフィック科、ゲームライター科、ゲームサウンド科など全17学科

問い合わせ先　〒150-0011　東京都渋谷区東3-22-14
0120-51-0505　http://www.lab.vantan.co.jp/

代々木アニメーション学院

「ダブルスタディ・システム」によって、午前中にゲーム・デザイナー科の授業、午後に声優タレント科の授業を受けるなど、２つの学科を格安の学費で同時に学習できる。24時間、年中無休で医療相談を受けられる「YAGホームドクター24」が無料で学生に適用されるなど、生活　環境面でのサポートも充実。大学生や社会人が学ぶのに適した夜間専科もある。なお、１人で２社以上の就職試験に合格した学生も含め、2001年卒業生の就職・デビュー率は115%と高い数値を残している。

コース　ゲーム・デザイナー科、CGデザイナー科、キャラクター・デザイン科、ゲーム・アニメシナリオライター科など全６学部20学科

問い合わせ先　〒151-0053　東京都渋谷区代々木1-20-3-DEN-5
0120-310-042　http://www.yag.ac.jp/

（P 105の権利表記）©2000 NIPPON ICHI SOFTWARE INC.　©2001 From Software,Inc.　©2001 Sony Computer Entertainment Inc. All manufacturers,cars,names,brands and associated imagery featured in this game are trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. All rights reserved.　©いのまたむつみ ©2000 NAMCO LTD.　Composed by ©Mamoru Samuragoch. Character Samanosuke Akechi by ©Amuse/Fu Long Production,©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED.Guest Creator:Takeshi Kaneshiro　©CAPCOM CO.,LTD.2000,2001 ALL RIGHTS RESERVED.　©1999 スクウェア　©2000 Sony Computer Entertainment Inc.　©葦プロ ©国際映画社 ©創通エージェンシー・サンライズ ©創通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ　©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©ビッグウエスト ©BANPRESTO 2001

自分の夢に、のめり込む。
日を追うごとに進化するデジタルメディア。
今や映画、テレビ、ゲームなどにCGは欠かせません。
夢中にさせる最先端のステージが、キミのイマジネーションを刺激します!
マルチメディア科 蒲田校 八王子校
◆ゲームソフトコース
◆コンピュータグラフィックスコース
◆デジタルクリエイターコース
マルチメディア科三年制 蒲田校
◆ゲームソフトコース
◆コンピュータグラフィックスコース
マルチメディア科三年制 八王子校
◆プロデューサーコース
◆ディレクターコース
マルチメディアアート科 蒲田校
◆デザインコース ◆アートコース
総合アニメーション科 蒲田校
◆デジタルアニメーションコース
◆キャラクターデザインコース
◆デジタルコミックコース
総合アニメーション科 八王子校
◆アニメーターコース
◆デジタルアニメーションコース
◆コミックコース
演劇俳優科 蒲田校
◆声優コース ◆舞台俳優コース
演劇声優科 八王子校
他多数学科有
プロの現場に近い
ハイレベルな教育環境が、
未来のクリエイターをサポート!
蒲田校・八王子校に、
最新・最強の
デジタルスタジオがオープン!!
八王子校は2001年7月完成予定
CG、コンピュータ・シミュレーションなどの最先端システムを完備し、バーチャルリアリティを体験できる空間として、世界でも類をみないビッグスケールを誇ります。
最新鋭の設備が、技に磨きをかける。
"デジタルラボラトリー""コンピュータ&テクノロジーセンター"では、CGをはじめゲームやデジタル映像分野の、超一流クリエイターたちも愛用しているハイエンドマシンが、キミたちを待っている!
オープンキャンパス
6/10 八王子校 SUN
6/24 蒲田校 SUN
日本工学院独占プレミア試写会
『猿の惑星』チケットを
抽選でプレゼント!!
AM 10:00 START
蒲田校 八王子校
見学説明会 5/26 SAT
このページに掲載した作品はすべて、マルチメディア科の学生による作品です。
感動をプロデュース!
日本工学院専門学校
〒144-8655 東京都大田区西蒲田5-23-22 0120-123-351(入学相談室)
日本工学院八王子専門学校
〒192-0983 東京都八王子市片倉町1404-1 0120-444-700(入学相談室)
■ホームページ http://www.neec.ac.jp/ ■Eメール info@neec.ac.jp ■iモード http://www.neec.ac.jp/i-mode/ 5566
姉妹校 日本工学院北海道専門学校 マルチメディア科 〒059-8601 北海道登別市札内町184-3 0120-666-965(入学広報室)

就職実績ダントツ全国NO.1!!

東京ゲームデザイナー学院 ☎03-3370-2720

[東京校・横浜校・大宮校]　〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6　■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

CGクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。(1、2、3年コース)

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からライトウェーブ、ソフトイマージュ等を用いての3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」まで勉強します。(2年コース)

企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(1、2年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月〜金曜日) AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)

●アニメーター科/アニメーションクリエイティブ科/CGアニメ&ゲームキャラクターデザイン科/同人イラスト科/漫画・コミック同人作家科……☎03-5350-2422

●声優&ボイスアーティスト科……☎03-5350-2441

2002年4月生募集中!!

名古屋ゲームデザイナー学院

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校大好評受付中!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

2001年就職速報! ゲーム会社(専門職社員)就職者数ダントツ全国No.1!

東京ゲームデザイナー学院ゲームクリエイター科卒業第6期生である2001年度卒業生が御覧のようにゲーム会社にプログラマーなどの専門職・正社員として大勢就職を果たしました。業界の常識を大きく上回るゲームスクール始まって以来の4年連続100名突破という驚異的な実績です。独自のカリキュラム・指導方針、そして最先端の環境が生んだ結果です。

CGクリエイター養成講座 全日2年制 小川英里さん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 森本浩文くん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 松岡真作くん (株)フロム・ソフトウェア

ゲームデザイナー養成講座 全日1年制 三浦朋宏くん (株)フロム・ソフトウェア

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 天野雅章くん マイクロソフト(株)【プロダクトデベロップメントリミテッド X-BOX事業部】

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 大塚一貴くん テクモ(株)

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日1年制 橘 賢一くん サミー(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 辻本洋則くん データウエスト(株)

CGクリエイター養成講座 全日2年制 K・Sさん データウエスト(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 上田将嗣くん ナツメ(株)

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 小山 宏くん ナツメ(株)

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 野原悟史くん (株)ゲームフリーク

CGクリエイター養成講座 全日1年制 三浦康子さん (株)エイコット

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 田中智洋くん (株)スカラベ

企画・シナリオライター養成講座 全日2年制 森田 悟くん (株)パンドラボックス

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 松島留之くん (株)サクセス

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 羽根田達矢くん (株)ファミリーソフト

CGクリエイター養成講座 全日2年制 榎本真利子さん (株)ファミリーソフト

ゲームデザイナー養成講座 全日3年制 小林 翼くん (株)アクワイア

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 鈴木 光くん (株)ジーアーティスツ

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 藤田泰弘くん (株)ジーアーティスツ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 後藤秀寿くん (株)エーアイ

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 高崎 豊くん (株)彩京

ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 山﨑謙次郎くん (株)彩京

ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 M・Sさん (株)トライエース

CGクリエイター養成講座 全日1年制 阿部由紀子さん アイディアファクトリー(株)

サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 岡本仁志くん 魔法(株)

3Dクリエイター養成講座 全日2年制 浜島昭夫くん (株)モノリスソフト

他に、写真・氏名公表は事情によりできませんが、以下のゲーム会社に就職が決定しています。(株)ナムコ、(株)カプコン、(株)O.L.Mデジタル、(株)インテリジェントシステムズ、(株)ネクステック、メディアビジョン(株)、(株)ウェイヴエッジ、(有)ピックパックエアリアル、(有)レオ、(有)ポジテック　ほか多数

大阪ゲームデザイナー学院 ☎06-6882-4980

〒530-0041 大阪市北区天神橋1-12-6　※資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)　只今、学校見学実施中!!

月刊コミック電撃大王

最先端コミック世代に贈る 超高画質コミック誌!!

6+7月合併号

好評発売中

特別定価620円(税込)

12人の妹が大王に舞い降りた…

「シスター・プリンセス ～12の約束～」

新連載スタート!!

作画●壱河(いつかわ)きづく

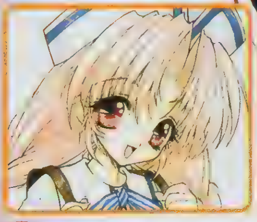
キャラクター原案●天広直人・公野櫻子

電撃G'sマガジンの読者参加企画、ゲーム、そしてTVアニメと様々なメディアに展開中の「シスター・プリンセス」が電撃大王にやってきた! プロミストアイランドを舞台に12人の妹たちとの楽しい生活が今、始まる!

応募者全員サービス

蘭宮 涼「電撃女学院トレーディングカード(東北編)」

ポスターシリーズ「電撃女学院」が、新たに描き下ろし2枚を加え、9枚組みトレカで登場!



発売日変更のお知らせです♪

次号8月号は6月21日発売です!

怒涛の連載陣

「まにぃロード」栗橋伸祐
「クロノスヘイズ」高野真之
「フィギュア17 つばさ&ヒカル」作画:中平凱 原作:GENCO・OLM
「ガンパレード・マーチ」作画:さなづらひろゆき 原作:ソニー・コンピュータエンタテインメント
「こみっくパーティー」犬威赤彦
「宇宙人プルマー」高雄右京
「あずまんが大王」あずまきよひこ
「ANGEL FOYSON」滋澤工房
「ココロ図書館」高木信孝 脚本:黒田洋介
「神無―KANNA―」桐嶋たける
「イグナクロス零号駅」CHOCO 他

美麗ポスター連載 CARNELIAN/蘭宮 涼

電撃コミックスEX

人気に乗じて発売させていただきます!

「あずまんがリサイクル あずまきよひこ作品集」

6月9日発売 定価:本体850円+税

つまり、あずま先生の描く漫画が「あずまんが」です。「天地無用!」「大運動会」「プリティサミー」のライナー用に描かれた作品等を収録したあずまきよひこ初のコミックスの廉価版。大きくて高かった本が、小さくて安くなって登場です。あずまんがファン必読必携の一冊です。

イラスト◆かわむらやすひと

©天広直人・公野櫻子・メディアワークス/シスプリ製作委員会
©AIC・PIONEER LDC,INC.

発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

PlayStation®2
魔剣爻
-MAKEN SHAO-
待望の完全リニューアル。華麗なる変貌を遂げて、
今、"PS 2"を舞台に魔剣が蘇る!
©ATLUS 1999,2001
2001年6月7日発売
標準価格：初回限定版・通常版共に6,800円
■"プレイステーション 2"専用ソフト ■アクションアドベンチャーゲーム(1人用)
■"PlayStation 2"専用メモリーカード(8MB)、アナログコントローラ(DUALSHOCK 2)対応
初回限定版
特典：ピクチャーレーベル仕様・ホログラムステッカー&ポストカード付
通常版
さらに、ドルビーサラウンドを楽しもう!
魔剣爻(初回限定版・通常版)をお求めの方の中から抽選で10名様に、
「プレイワークス2500」(クリエイティブメディア(株)製)をプレゼント!
また、190名様に魔剣爻プレミアムグッズをプレゼントします。
【応募方法】本製品に同封のアンケートハガキをご覧ください。
【応募締切】2001年8月31日 消印有効
【当選発表】賞品の発送をもって発表にかえさせていただきます。
プレイワークス 2500 (5.1chサラウンドシステム) を抽選でプレゼント!
DOLBY SURROUND
*Dolby、ドルビー及びダブルD記号はドルビーラボラトリーズの商標です。
すべてのブランド名や製品は該当する各社の商標または登録商標です。

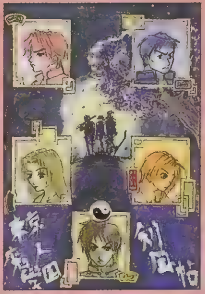
人を操るその剣、天をも斬る。
「アトラスR&D1」が贈る、ファン待望の“PS2”参入第一弾。「魔剣X」の超進化は、見たこともない“ゲーム”を魅せてくれる!
ATLUS
株式会社アトラス
www.atlus.co.jp/

トライデント コンピュータ専門学校
〒450-0002 名古屋市中村区名駅3-24-15

資料請求 お問い合わせ 0120 FreeDial **0120-157581**
http://www.tc.kawai-juku.ac.jp

●ゲームサイエンス学科
ゲームプログラマー専攻、ネットゲームプログラマー専攻、ゲームプランナー専攻
●CGスペシャリスト学科
3DCGアニメーター専攻、ゲームCGデザイナー専攻
●コンピュータグラフィックス学科●サウンドクリエイター学科
●コンピュータ制御学科●CADデザイン学科●高度情報学科
●情報処理学科●ITシニア学科●インターネット学科●パソコン実務学科
●デジタルクリエイター研究科●ITスペシャリスト研究科

DIGITAL ARTS TOKYO
SCENARIO
新プロジェクト発信!!
インターネットゲーム
「Out Side」
最新設備と一流講師陣による直接指導、それはまるでゲーム業界そのもの。
「ゲームを創るすべてがココにある」。
キミも先輩に続いて在学中デビューをめざせ!!
GRAPHIC
PROGRAM
Internet New Concept Game -Out Side-
松江先生と卒業生、在校生のスタッフで開発が進んでいるそのゲームは、「Out Side」(仮称)。インターネット上で1対1の対戦を行う、新しいコンセプトのボードゲームだ。自分なりに戦略を練って闘う面白さはもちろん、操作時のユーザー同士の対話を主眼としたチャット通信ゲームであるという点が新しい。何しろ、対戦の前後だけではなく、対戦中にもやりとりが交わせるのだ。これからのインターネットゲームに、新しい流れを作るゲームといえるだろう。現在、開発が急ピッチで進められている。キミもインターネットでこのゲームを見かけたら、ぜひチャレンジしてみよう。
3Dモデリングキャラクターのチェック
アイデアや企画をまとめるリーダー松江先生
プログラミングはシステムやキャラクターに命を吹き込む作業
ゲームクリエイティブ学科
●ゲームCGクリエーターコース
●ネットゲームプログラマーコース
●ゲームプログラマーコース
●ゲームデザイナーコース
CGクリエイティブ学科
●3DCGクリエーターコース
●デジタル映像クリエーターコース
学校法人 菅原学園
専門学校 デジタルアーツ東京
〒171-0021 東京都豊島区西池袋 2-38-8(池袋駅より徒歩3分)
ミニクレバイチバン
0120 FreeDial 0120-329081
URL http://www.dat.ac.jp/
入学案内書のご請求はフリーダイヤル、またはホームページの資料請求にてお申し込みください。



▶兵庫県　季ちょねさん：月をバックに登場！　ちょっと古めのヒーロー系でしょうか。カッコイイです。

▶東京都　津丸さん：キャラの動きを含めて、スゴイRPGになるのは間違いないです。

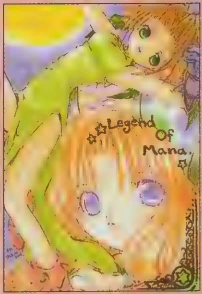
▶福岡県　うらも・Aさん：ステキな要素満載なんですけどねぇ。もっと盛り上がっても……。

▶愛知県　みかんジャージさん：よく考えると、ゴーグルして鼻に絆創膏で、頬に傷の男の子って……なかなかいませんよね。笑。いえ、いいんですけどね。

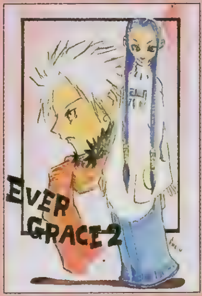
◀神奈川県　朝影礼都さん：判らないこと盛りだくさんですからね。罪。生きていることが罪？

◀奈良県　ひろたかまつこさん：仲魔をこう……連れて歩くのってちょっといいですよね。

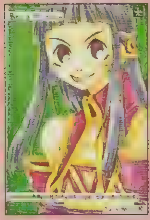
◀鹿児島県　猫ノ都りとるさん：肌色系は印刷で変わってしまうことが多いです。キレイに出るといいんですが。



◀千葉県　翔烏さん：このゲームがネットワーク上で出来たりすると凄いんですけどね。PS2も。それはまだ先のお話なんでしょうねぇ……。



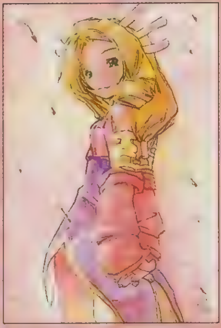
▲大阪府　ぽちさん　砂漠の冒険は大変そうですよね。実際行った人によれば口とか、穴という穴に砂が侵入してジャリジャリになるそうです。昼夜の寒暖の差もスゴイらしいですし。水の確保を含め、砂漠越えの長期間の旅はまさに命がけ。大変そうです。



▲千葉県　彩軌彼方さん　可愛くなりましたよね。すごく。安心です。

▲愛媛県　春野ハルさん　狼ですか。笑。でも本当はキールが狼……。

▼山口県　嘘吐山口さん：イベントもハレーさんの方がいい感じですしね。



▲富山県　ふむなさん：このまま歩いていって消えてしまいそうです。

▼神奈川県　雨宮ユタカさん：単純に、あのシステムの続編は……？

CGでバッチリ

CGはハガキサイズにプリントアウトして応募してください！　データでの応募は×。

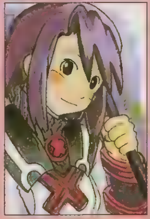
▶神奈川県　タカムラマサヤさん　本格的なゲーム展開とかはないですよね。まだ。GBAも延期のようですし。

▶福島県　エムさん：そうですよね。彼らは基本的に騎兵でしょうね。騎士団と呼ばれた団体の最たる特徴が機動力だったそうですから。戦争イベント以外でも馬に乗っていたらさらに格好良かったような。強そうですし。

◀東京都　深月藍さん　CG、ポリコンなキャラなんですけど、バッチリいけてます。パッと見でカワイイと思えるのはステキですよね。最終的にはセリフとかも大切ですけど、最初は見た目も重要です。

◀青森県　コン助さん：難しいですよね。かなり。あの条件は。

◀東京都　アキリーズさん：さて続報がガンガン届き始めました！



◀神奈川県　津武利さん　いつも明るいからこそ、彼女の涙は重いですよね。

◀熊本県　水城キョウさん：「III」ではどうなるんでしょう？　彼は当然登場すると思われますが。

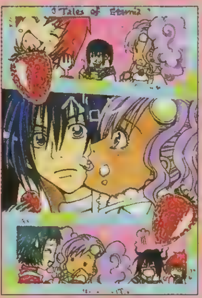
◀東京都　とうまるいさん　ぬいぐるみ、似合いますよね。当然。そんな歳ですもんねぇ。

▶広島県　嵐・COMさん：いいTBLなんですよね。やり込みがいもありますし。

▶愛知県　スっちょんさん　PS2になっても衰えなさそうですよね。彼女の人気。

▶東京都　皐月あひるさん：艶っぽく、てかてかな感じが似合う似合う。笑。

▶宮城県　江本聖さん　大慌てしそうですよね。彼は。まあ、なんて中学生恋愛。笑。

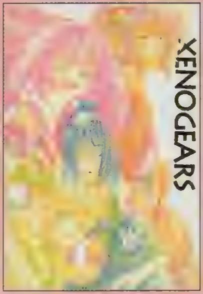


◀静岡県　うさっぽさん：不思議なモノがたくさんありそうですよね。ワクワクです。

◀熊本県　水城キョウさん：さて、そろそろ、やっと、本当に発売が……近づいてまいりました！

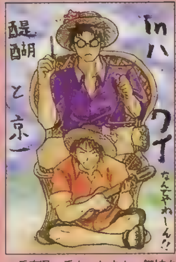
◀愛知県　猫宗さん：弓使いな人は男女ともに人気高いですよね。さりげなく。

◀愛知県　NeNeさん：さて、続編らしき「ゼノサーガ」はどうなるんでしょうか？



◇カラーイラストの基本：この4C奴隷（カラーの奴隷）のページは読者様のカラーイラストで構成されています。ルールは……①：えんぴつ、色えんぴつのみだとツライ　イラストの色が薄いと印刷でうまく発色してくれないことがあるので要注意。それなりに濃く描いてあれば大丈夫なんですが……。②ハガキサイズ　掲載できるのはハガキサイズのイラストのみ。③：掲載されるとポイントが加算．ルールは143ページのPSの奴隷に準拠しています。採用の際に発生するポイントに関しても今号144ペー

▲兵庫県　ユキトさん　空がこう……彼を中心に回り、動き、風がそよいでいく。ふわっと飛び出していきそうですよね。



▲兵庫県　季ちょねさん　気持ちよさそうです。本当に。

▲福島県　コズエさん．ああ、もうどうにでもしてください。

▲北海道　あずまことねさん：メルディの尻にしかれそうです。

▲富山県　すだこさん．楽しいですよね。戦闘も派手ですし。

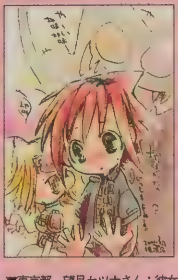
▲長野県　紅龍雷さん：みんなこんな表情のまま……EDを……。

▲熊本県　水城キョウさん：何かとオシャレ要素満載なのがこのシリーズ。次回作は？

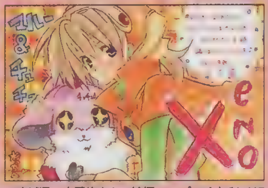
▲鹿児島県　猫ノ都りとるさん：シダ系の植物が似合いそうです。ってことは恐竜とかも似合うって……まあ、そんな気もします。モンスターはバリバリでしょうし。

▲山形県　ワタナベさん　第1部のキャラの子孫がもう少し容易く登場してくれれば……ちょっとは楽になるんでしょうけどねぇ。第2部のツラサは折り紙付きです。

▼千葉県　こはら竜架さん：黒で影の方が地味なんですけどね。本当は。灯りを消しちゃえば、消えちゃいますし。



▶埼玉県　遊陽さん　全員集合なのでした。ゲーム後半の展開については賛否両論ありましたが……今回はどうなるんでしょうねぇ？　素直に行ってもいい気がしますが。それよりも、お話がどうなるのか？　も、気になります。

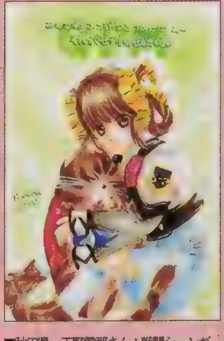


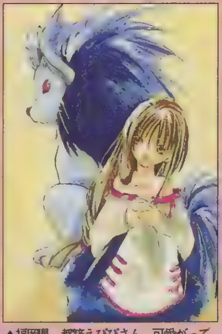
▲宮城県　夜霧悠さん　続編……プレイするにはPS2が必要です。『FF X』もですし……。

▼東京都　望月セツナさん：彼女たちはもう少し活躍してくれてもOKでした。

▲群馬県　エリホさん　もう少し……って点も多いですけどね。いいゲームです。

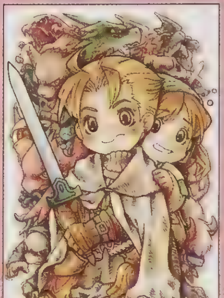
▼埼玉県　遊陽さん：最後は彼女ですから。そう。めーなのです。

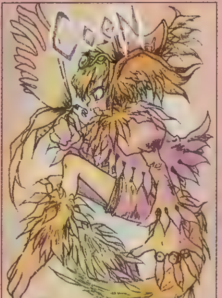

▼秋田県　天野雪那さん：戦闘シーンがカッコイイのがいいですよね。

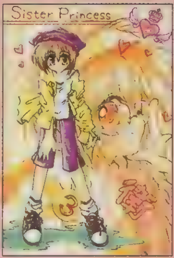

▲福岡県　都築えびびさん　可愛がってそだてると、強くなってくれますし。

▼石川県　あまぞねさん：モンスター、キチンと表現出来ててステキです。

▲北海道　Riricoさん　翼。やはり、白い翼は善のイメージがありますよね。




▲千葉県　晴うたりさん　正統派の続編はもう出ないんですかね？

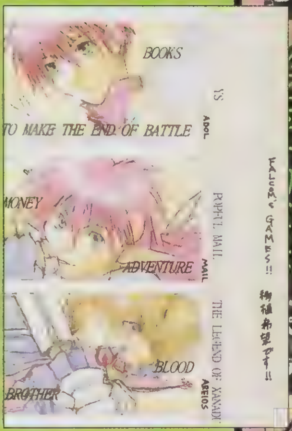


◀石川県　長月秋人さん：妹の欲しいお兄ちゃんが全国に沢山いることが判明した作品です。笑。でも……もしも本当に妹が12人いたら、全員に好かれるのは無理でしょうねぇ。

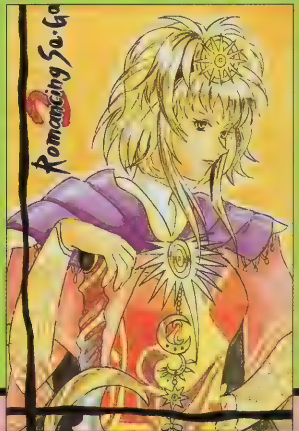
▲神奈川県　相良和泉さん　しかも拳銃。そのアンバランスさが魅力です。

移植化計画

他機種作品でPSに移植して欲しいソフトのハガキは、このあて先まで！　全体的に少なくなって来ましたが…。GC、Xboxが出ればまた？



▶神奈川県　朝影礼都さん　いい作品多いんですよね。特に、パソコン版、元祖『ザナドゥ』『ザナドゥII』のバランスのムチャ加減（特に後者の）は時代を感じます。それでもなにくそ！　と延々とプレイしていたんですよねぇ。



◀宮城県　鈴音りんさん　『2』は……『サガFII』に近い感じがあるので、その続編が登場すればいいような気もします。単純に移植するだけだと、商売的に厳しいんですよねぇ。かといってアレンジするのはスゴク手間がかかるようですし。

ジ参照。④：封書もOK　奴隷系のイロイロなコーナーあてのハガキを1通の封筒で、またはハガキサイズの紙使用での参加もOKです。⑤CG　CGは基本的にハガキサイズのプリントアウトで送って下さい。データでは受け付けません。CGは元のデータがあればいくらでも複製が作れるため、通常のハガキと同列では並べることはできません。オレはCGにかけてるんだ！　という熱い思いの方には申し訳ありませんが御了承下さい。あて先．〒101-8305　㈱メディアワークス「4Cど」係

全日制
ゲーム・クリエイター学部
あらゆるゲーム映像を創りたい!
CGデザイナー科 2年
解しやすいコンピュータ・グラフィックス技術と最新のCG映像デザインが伝統と実績の設備で学習できるので、プロとしてすぐに活躍できます。
魅惑の登場人物を生み出したい!
キャラクター・デザイン科 2年
キャラクターはゲームのカナメ。その大切なキャラ創造を学ぶのがこの学科。本学院のアニメ・キャラ創作の技術と実績を盛り込んだ独自のカリキュラムとコンピュータを駆使した合理的な学習で、パイオニア・メリットが期待できる新世紀のキャラ・デザイナーを育てます
ゲーム・デザイナーになりたい!!
ゲーム・デザイナー科 2年
魅力あるゲームの世界を追求するゲーム・クリエイター。発想力で勝負する仕事。ドラマづくりの既成概念を打ち壊して自由な発想でゲームのルールを構築するために、ゲーム映像とゲーム・コンテンツの技法を中心に学びます。
クライマキシムなドラマを創りたい!
ゲーム・アニメシナリオライター科 2年
21世紀に新次元のメディアとして、さらなる発展が期待されるゲーム界。まばゆいばかりのストーリーを創作できなければ本物のゲーム・シナリオライターとはいえません。学院が今まで培ってきたすべてのアニメ&映像のドラマ制作教育のすべてがゲームに生かされています。
サウンド・ディレクターになりたい!
サウンド・ディレクター科 1年
ゲームに臨場感を加え、ユーザーの感性を刺激し、ゲームの面白さを倍増させるサウンド。デジタル音響システムとミュージック・メソッドを贅沢に駆使した教育システムが、第一線のゲームサウンド・ディレクターを育成します。
2001年5月生
2002年4月生
入学願書受付中!
2001年5月生は2割引き(年間学費比率割引分)
昼間部
全日制
CGイラスト/CGデザイナー科 大倉基裕
平成13年3月卒業生の就職・デビュー率
115%
にカチあり
(100%を超えているのは、1人で2社以上合格した生徒さんがいるためです。)
グローバルなデジタル・アーティストをねらう!!
プレゼント
200万円 傷害保障 YAGライト・カード
入学案内書進呈
一日体験入学
6/3(日) 札幌校 6/10(日) 広島校
学院 説明会
全国の主要都市にて開催
5/3
5/10
夜間専科 5月生・10月生入学願書受付中!
●CGクリエイター専科
●キャラクター・デザイナー専科※
●ゲーム・クリエイター専科
●デジタル・コミック専科※
※は平成13年10月開講です。
東京校/大阪校 修学1年 夕食付(無料)18:30~20:30
進路相談室を常設 東京校にて相談受付中! お気軽にお越しください。
「進路」といえば、入学希望の方は出願、在校生は就職。この2つの大抵の悩みにお答えするのが「進路相談室」です。
【設置場所】 【受付】
学校法人 太矢学園グループ
認定CG教育校 (CG-ARTS協会認定)
YAG 代々木アニメーション学院
社団法人日本映画テレビ技術協会会員・財団法人日本視聴覚教育協会会員・社団法人日本漫画家協会会員・日本映画録音協会会員・日本映画照明協会会員・日本映画撮影監督協会会員
お申し込み・お問い合せ
ACCESS DE SUCCESS
フリーダイヤル 0120-310-042 (才能を世に)
携帯・PHS OK!
FAX 0120-310-595 (才能すごくいい)
URL http://www.yag.ac.jp/
E-Mail yag_info@po.sphere.ne.jp
〒151-0053 東京都渋谷区代々木1-20-3-DP-5 代々木アニメーション学院
※ハガキ・FAX・Eメールでお申し込みの際は①住所 ②氏名(フリガナ) ③TEL ④年齢 ⑤学年(職業) ⑥希望学科(ある場合) ⑦ご希望の内容を明記してください。
学費は「国の教育ローン」をどうぞ 教育ローン係 TEL03-3376-9071
学院に関する資料請求はお近くのローソンにある Loppi からでもお申し込みできます。(一切無料)
LAWSON

プレイクエスチョン

電撃PlayQuestion

2001 HOW TO WIN

G.W.にまだクリアしてないゲームをやるつもりだったのに、あまりにためすぎて、結局クリアできなかった人も多いのでは？ そんなときは、このプレイクエスチョンを読んで、一気にクリアしちゃいましょう。

©2000,2001 HuneX ©2000,2001 D3PUBLISHER ※限定版(タイプA、B、C)は¥9,800

PS2 LoveSongs アイドルがクラスメ〜ト

今回は、期待の新人アイドル・観月とアナウンサー志望の桜井の2人を攻略していくぞ!

発売中	▶¥6,800(※)	▶D3パブリッシャー
SLG	▶MC2(256KB)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

PCエンジンで、某恋愛SLGをプレイしてから、もう7年……。ゲームってものすごいスピードで進化していますよね。でも、"人が楽しいと感じること"の根本は不変なんだなと、ふと考えてみたり。いつか過去の名作を超えるゲームにめぐり会いたい……と思っている自分は、もう年寄りなのかもしれません（笑）。（袋）

観月&桜井の2人をピックアップ攻略!

芸能人との恋愛が楽しめる、PS2用恋愛SLG『Love Songs』。今回は2キャラにスポットを当てて、シナリオ中盤までの攻略情報（イベント発生スケジュール&オススメデートスポット）をお届けしていこう。

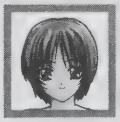
CHECK POINT デート(E.T.S.)で効率よく好感度をアップさせるには？

ヒロインの好感度には、愛と誠という2つの隠しパラメータがあり、ハッピーエンドを迎えるにはどちらも一定値が必要になる。愛は「E.T.S.」でヒロインの意見を肯定したとき、誠は否定したときに上昇しやすい。ただ、肯定のほうがデートを継続しやすく（最高3回まで）、1回に上げられる好感度は高いぞ。

▲1〜2回目で愛、3回目で誠を稼ぐのがベスト。

スタート〜2002年までのイベント&デートの傾向と対策

好感度変化表でSやAランクの場所なら、1日のデート（1回で3カ所に行った場合）で10前後の好感度が稼げる。イベント発生の目安にしよう。



観月唯香

出現条件 2001年4月中に運動を50以上

観月に合わせて男らしくっ!

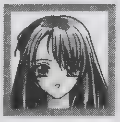
観月は運動を一番重視するので、彼女を狙う場合は運動をメインにアップさせていけばOKだ。なお、好みのデートスポットは、遊園地(ジェットコースター)、動物園(ライオン)、カラオケ(JPOP)、ホール(コンサート)、競技場(野球)など。ちなみに、観月はほかのヒロインに有効なデートスポットである公園の効果が低い。こまめにアルバイトでお金を稼ぎ、好みのデートスポットに誘ったほうが効率よく好感度を上げられるぞ。また、会話では男らしさや音楽に対する理解を示していこう。

2002年までのイベントリスト

発生日	イベント内容	発生条件
2001/5/2	観月のCDシングルがチャート2位に	自動的に発生
2001/7/24〜2001/8/31	観月に泳ぎを教える	愛80以上　電話での呼び出しに応じる
2002/6/1〜2002/9/30	ファンに握手を迫られる観月	愛140以上　昼or夕に遊園地でデート
2002/6/3〜2002/6/7	修学旅行に行けない主人公を観月がお見舞い	愛120以上　期間中に病気になる
2002/7/1〜2002/9/30	カラオケで熱唱する観月	愛140以上　カラオケでJPOPを選ぶ
2002/9/2〜2002/9/30	歌の練習をする観月	愛160以上
2002/12/31	CDグランプリで受賞する観月	自動的に発生

デートスポット別好感度変化表（観月）

場所1	場所2	愛	誠	場所1	場所2	愛	誠
公園	レンタルサイクル	C	B	デパート	ブランド品売場	B	B
	貸しボート	C	B		洋服売場	C	B
	散歩	C	B		アクセサリー売場	B	B
映画館	最新の映画	B	B	ホール	ミュージカル	A	B
	昔の映画	C	B		コンサート	S	B
	アニメ	B	B		イリュージョン	A	B
遊園地	観覧車	B	B	競技場	サッカー	B	B
	ジェットコースター	S	B		野球	S	B
	オバケ屋敷	A	B		格闘技	B	B
水族館	海中散歩	B	B	文化センター	プラネタリウム	C	B
	イルカショー	B	B		美術館	C	B
	ペンギンランド	B	B		図書館	C	B
動物園	ライオン	A	B	海	遊覧船	B	B
	コアラ	B	B		海の家	B	B
	象	C	B		泳ぐ	A	B
ゲームセンター	メダルコーナー	C	B	市営プール	−	B	B
	プライズコーナー	A	B	レストラン街	フランス料理店	B	B
	ゲームコーナー	B	B		ファミレス	A	B
カラオケ	JPOP	S	B		大衆食堂	C	B
	洋楽	B	B	スキー場	−	B	B
	演歌	B	B	スケート場	−	A	B
ホテルのプール	−	A	B	アスレチックプール	−	A	B



桜井美奈子

出現条件 冬服の期間中に運動&学力を50以上

知的なおつき合いをしていこう

桜井を狙うには、4月中に出現させることと冬服になる11月までに主人公をしっかり育てておく必要がある（パラメータ上限アップアイテムもそれまでに買っておくこと)。出現条件は勉強と運動が重視されるが、最終的に重要なのは学力のみになっている。また、容姿には一切こだわらないので、勉強を徹底的にアップさせよう。好みのデートスポットは、動物園(象)、デパート（洋服売場)、文化センター(プラネタリウム、図書館）など。また、会話では〝ひっかけ″セリフが多いので要注意！

2002年までのイベントリスト

発生日	イベント内容	発生条件
2001/10/6	主人公におんぶされる桜井	愛80以上
2002/3/15〜2002/4/30	公園で桜井の手作り弁当を食べる	愛120以上　昼の公園で散歩を選ぶ
2002/4/9〜2002/4/27	図書室で桜井と一緒に勉強	愛140以上
2002/6/3〜2002/6/7	海でビーチバレー	愛110以上
2002/7/1〜2002/8/31	水着姿に照れる桜井	愛140以上　アスレチックプールでデート
2002/9/3〜2002/9/30	校内放送をする桜井	愛160以上
2002/12/22	パーティ帰りの星空に感動する桜井	自動的に発生

デートスポット別好感度変化表（桜井）

場所1	場所2	愛	誠	場所1	場所2	愛	誠
公園	レンタルサイクル	A	B	デパート	ブランド品売場	A	B
	貸しボート	A	B		洋服売場	A	B
	散歩	A	B		アクセサリー売場	A	B
映画館	最新の映画	A	A	ホール	ミュージカル	B	B
	昔の映画	A	A		コンサート	B	B
	アニメ	C	A		イリュージョン	B	B
遊園地	観覧車	A	B	競技場	サッカー	B	B
	ジェットコースター	C	B		野球	B	B
	オバケ屋敷	B	B		格闘技	B	B
水族館	海中散歩	A	B	文化センター	プラネタリウム	A	B
	イルカショー	B	B		美術館	A	B
	ペンギンランド	B	B		図書館	A	B
動物園	ライオン	A	B	海	遊覧船	A	B
	コアラ	B	B		海の家	A	B
	象	A	B		泳ぐ	A	B
ゲームセンター	メダルコーナー	C	B	市営プール	−	B	B
	プライズコーナー	B	B	レストラン街	フランス料理店	B	C
	ゲームコーナー	C	B		ファミレス	B	C
カラオケ	JPOP	B	B		大衆食堂	B	C
	洋楽	C	B	スキー場	−	B	A
	演歌	A	B	スケート場	−	B	A
ホテルのプール	−	B	B	アスレチックプール	−	A	B

※好感度変化表は、B・A・Sの順に効果が高くなります。また、「愛」と「誠」は隠しパラメータです。ゲーム中には表示されませんので、攻略時の目安にしてください。

ポイントQ&A

Q　パラメータの上昇値を上げるアイテムなんですけど、同じ小アップ、中アップと書いてあるアイテムでも値段が違いますよね。効果に違いがあるのですか？

A　若干ですが、違いはあります（容姿最大値アップの本は除く)。同じカテゴリ（小、中、大）でも、値段の高いほうが効果的です。コストパフォーマンスを考えるなら、値段の高いほうを買うべきでしょう。とくに全学新書は、値段以上の効果が得られるので、学力の最大値を上げたいときは絶対にオススメです。

PS2

モンスターファーム

話題のモンスター育成SLG『モンスターファーム』のマル秘データを一挙公開!

発売中	▶¥6,800 ▶テクモ
SLG	▶MC2（255KB）、2人プレイ可

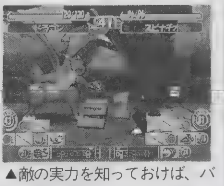
PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

ひたすらSランク制覇を目指してプレイしていると、あまりやる機会はないかもしれませんが、今回も対戦バトルが熱いです。特徴や追加効果などの勝敗を左右する要素が複雑になったぶん、プレイヤー同士の戦いで勝利するにはより緻密な戦略が求められます。たまには対戦バトルで、奥深い戦いの駆け引きを堪能してみては？　（が）

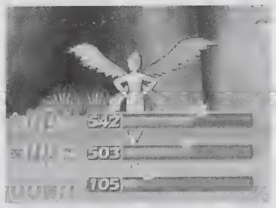
©TECMO LTD 2001

すべてのブリーダーをSランク制覇に導く完全無欠の攻略データ集なのだ!

システムの充実にともなって、ゲーム内容がより奥深くなっている本作。今回はいまだにSランク制覇を果たせずにいるブリーダーのために、隠し＆レアモンスターの再生条件から敵モンスターのデータまで、攻略に欠かせないデータをまとめて公開するぞ！



▲敵の実力を知っておけば、バトルの勝率はぐんと高まるぞ。



◀育成のポイントは明確な方針を立てること。育成地域などのデータをもとに、効率よくモンスターを鍛えよう。

隠し&レアモンスター編

条件を満たして強力なモンスターをゲットせよ!

ある条件を満たさないと再生できない隠しモンスターと、特定のCDやDVDからしか再生できないレアモンスターは、入手が難しいだけに高い潜在能力を秘めている。モンスター図鑑の完成を目指す意味でも、ぜひ1度は育ててみよう。

隠しモンスターの再生条件

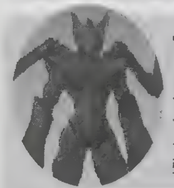
新しいモンスターを再生しようとしたとき、「このモンスターは○ランクを勝ち抜かないと育成できない」といった意味のことを言われた場合、セットしたCDやDVDには隠しモンスターが入っている。ここで解説している条件をクリアすれば、再生が可能になるぞ。

パンチョ、デュラハン、ドラゴンを再生可能にするには

◀ドラゴン種の育成は、短い寿命との戦いだ。効率よく鍛えていこう。

パンチョ種のモンスターはBランク勝ち、デュラハン種とドラゴン種はAランク勝ちまでブリーダーランクを上げると、それぞれ再生可能になる。全体的に見た能力は、パンチョ種が賢さと丈夫さに優れ、力と素早さは上がりにくい。デュラハン種は能力のバランスが取れていて、とくに力と丈夫さは最強クラスだ。ドラゴン種は素早さ以外のすべての能力に長けているが、やや短命なのが弱点だぞ。

ザンを再生可能にするには



ザン種を再生可能にするには、ブリリアで発生するザン関連のイベントをすべてクリアする必要がある。また、ブリーダーランクはAランク勝ち以上になっていないとダメなので注意しよう。イベント中は強敵モンスターとの連戦になる。こちらもある程度強くなったモンスターで対応しないと、クリアは難しいのだ。

STEP 1　まずは、ブリリアでモンスターを育成していると挑戦してくるターヤと3回バトルする。最初の2回に勝てれば、3度目のバトルは負けてもかまわない。ターヤの姉、マーヤがお礼を言いにきたら、最初の条件はクリアだ。

STEP 2　マーヤにお礼を言われたあと、ブリーダーランクがAランク勝ち以上の状態でしばらくブリリアにいると、近隣で暴れているモンスターの噂が届く。ここで念のために育成中のモンスターを休ませて、イベントバトルに備えよう。

STEP 3　噂が届いてまもなく、ガダモンが改造ヘンガーをつれて襲撃してくる。このモンスターを2回倒せばイベントが進むぞ。敵のパラメータはすべて200〜300前後とさほど強くないが、油断は禁物。命中率の高い技で攻めていこう。

STEP 4　改造ヘンガーを撃退すると、怒りのガダモンが今度は改造デュラハンをつれてくる。敵は力と丈夫さが高い肉弾戦タイプなので、遠距離からのヒット&アウェイで慎重に戦おう。ここでも2回勝利すれば、イベントが進行する。

STEP 5　改造デュラハンを追い返したら、いよいよ黒幕のナーセがザンを連れて現れる。勝敗に関係なく、このバトルが終わればザンを再生可能になるぞ。なお、他の育成地域に途中までしか進めていない連続イベントがある場合この一連のイベントは発生しないので注意。

◀ザンは力と素早さが高い。PS版「MF2」で再生可能。

レアモンスター再生CD、DVDリスト

ネーデルやレイリンなどを再生できるパンドラディスクとは、本作の初回特典についていたCDのことで、同社のPSソフト『モンスターファームジャンプ』のゲームCDでも同じ効果が得られる（ただし出現モンスターが違う）。これらのCDはブリーダーランクが上がるたびに再生すれば、そのつど違うレアモンスターが手に入るのだ。

種族	名前	再生できるCD、DVD
スエゾー	スエチヨ	なかったコトにして／郷ひろみ（CD）
モッチー	スッチー	Love／河村隆一（CD）、どこでもいっしょ／SCE（PS・ゲームCD）
	カパッチ	シェパード・ムーン／ENYA（CD）、本トの気持ち／袴田吉彦（CD）
	コスモッチー	アルマゲドン／パイオニアLDC（DVD）
ゲル	プリンゲ	プリンでおじゃる／アニメ「おじゃる丸」（CDシングル）
タコビ	ジゾーサマ	お地蔵サンバ／サッチョモ（CDシングル）
モモ	パンコ	恋愛レボリューション21／モーニング娘。（CD）
ゴーレム	オルメカ	絶頂集（disc1）／椎名林檎（CD）、SOUL LOVE／GRAY（CDシングル）
	ネーデル	パンドラディスク、YES~free frower~／MY LITTLE LOVER（CDシングル）
	バウム	刻命館／テクモ（PS・ゲームCD）、ROMEO+JULIET／洋画サントラ（CD）
	オー	PRIDE／今井美樹（CDシングル）
ロードランナー	フトランナー	ピンチランナー／東映（DVD）、LOVE2000／hitomi（CD）
	タトゥーンJ	週刊少年ジャンプ読者プレゼントCD／集英社
ライガー	ルビィ	FLUSH／宇都宮隆（CD）、岬／ロンドンブーツ1号2号（CD）
	フェンリル	アナザヘヴン コンプレックス-VARIOUS／オムニバス（CD）
	ドーベルIT	ボーイフレンド／aiko（CD）
ハム	ヒョーガラ	Duty／浜崎あゆみ（CD）
	ハニー	黄色いお空でBOOMBOOMBOOM／黄色5（CDシングル）、8／ザ・イエローモンキー（CD）
	マム	慎吾ママのおはロック／慎吾ママ（CDシングル）
ニャー	ブーチン	flower／ラルク・アン・シエル（CDシングル）、PURENESS／SHAZNA（CDシングル）
	ケロ	カエルの絵本／ビクターインタラクティブソフトウエア（PS・ゲームCD）
	ニャルダー	STAY…／Folder 5（CD）
	ネコボー	孫／大泉逸郎（CDシングル）
	ニャセイジン	DRIVE~GRAY complete BEST（disc1、2）／GRAY（CD）
ビークロン	ビーロック	パンドラディスク、THE BEATLES 1／ザ・ビートルズ（CD）
	ベルクーガ	街／SOPHIA（CDシングル）、ONE／反町隆史（CDシングル）
	カンタロス	Melty Love／SHAZNA（CDシングル）、感謝感激雨嵐／嵐（CD）
	タンクロン	プライベート・ライアン／CIC・ビクタービデオ（DVD）
ダックン	カザムックン	風と共に去りぬ／ワーナー・ホーム・ビデオ（DVD）、遠くまで／稲葉浩志（CD）
	コケックン	幸せな結末／大滝詠一（CDシングル）、おじゃる丸／アニメサントラ（CD）
	デンクン	素直／槇原敬之（CDシングル）、ブレイクアウト!／相川七瀬（CDシングル）
	ダルマックン	筋肉番付VOL.1〜俺が最強の男だ!〜／コナミ（PS・ゲームCD）
バクー	ビースリム	ダンスダンスレボリューション／コナミ（PS・ゲームCD）
ピクシー	ニンフ	FINAL FANTASY Ⅷ オリジナルサウンドトラック／ゲームサントラ（CD）
	バンシー	クラッシュ・バンディクー カーニバル／SCE（PS・ゲームCD）
	ヴァルキリー	パンドラディスク、ボクの背中には羽根がある／KinKi Kids（CD）
	ファンチューカ	真・三國無双／コーエー（PS2・ゲームCD）
ナーガ	エキドナ	永遠／ZARD（CD）、ロマンチスト・エゴイスト／ポルノグラフティ（CD）
	クロール	シンクロナイズド ラヴ／ジョーリノイエ（CD）
コロペンドラ	カプッコロ	マーヴルVSカプコン クラッシュオブスーパーヒーローズ／カプコン（DC・ゲームCD）
プラント	アキハバナ	HOTEL PACIFIC／サザンオールスターズ（CD）
ヘンガー	アヴィオネアー	トップガン／CIC・ビクタービデオ（DVD）、闘神伝3／タカラ（PS・ゲームCD）
	ヴァルカン	パンドラディスク、BROTHER／中村あゆみ（CD）
	バーストライナー	so natural／LISA stansfield（CD）、FFⅧ リユニオン・トラックス／ゲームサントラ（CD）
	オネンガー	fragile／Jirenma／EveryLittle Thing（CD）
レシオネ	コラール	パンドラディスク、SWEET 19BLUES／安室奈美恵（CDシングル）
	ディアマンテ	チョロQ2／タカラ（PS・ゲームCD）、PUSHED RICE／米米CLUB（CD）
	シーピー	SDガンダムGジェネレーションF／バンダイ（PS・ゲームCD）、RED HILL／CHAGE&ASKA（CD）
	メタルヘッド	GOLFパラダイスDX／ティーアンドイーソフト（PS2・ゲームCD）
スズリン	ホルスタリン	明日を夢見て／Julia Fordham（CD）
	ドラリン	ダンス・ダンス・レボリューション・ソロ2000（disc1）／コナミ・ゲームサントラ（CD）
	ケロリン	ケロケロキング／メディアファクトリー（PS・ゲームCD）、今夜月の見える丘に／B'z（CDシングル）
	レイリン	パンドラディスク、ラストエンペラー オリジナル・サウンドトラック／洋画サントラ（CD）
サイローラ	バリローラ	MotoGP／ナムコ（PS2・ゲームCD）
	トルネード	Vジャンプブックス[ゲームシリーズ] プレイステーション2版 モンスターファーム（付属CD）／集英社
モギィ	マハラジャン	ムトゥ踊るマハラジャ／ポニーキャニオン（DVD）
	ブラッキー	Vジャンプ読者プレゼントCD／集英社

※CDやDVDは、同タイトルでも限定版や再販（リマスター）版などでは同じモンスターが出ないことがあります。

ポイントQ&A

Q　病気やマイナスの特徴が身についたせいで、育成もバトルもうまくいきません。なにかよい対策はありませんか？

A　百害あって一利なしの病気やマイナスの特徴は、とくに成長期のモンスターが身につけてしまうとツライ。対策としては、育成地域でムッチから買える「元気丸」や「大きなたまご」で消すのがベストだ。ただし、すべての病気とマイナス特徴に効果がある「大きなたまご」は、カララギを解放していないと買えないので気をつけよう。

(注)それぞれの育成地域の名声値は、その地域で開かれているEランクの大会で優勝すると+2、Dランク優勝で+4、Cランク優勝で+8、Bランク優勝で+16、Aランク優勝で+32、Sランク優勝で+64されます

育成地域編

すべての地域を活用せよ

モークス以外の育成地域を利用するには、各地で開かれているバトル大会で優勝して、地域ごとに設定されている名声値を上げる必要がある。例えばカララギの場合、地元の大会で何度も優勝して名声値が12を超えれば、その時点でいつでも利用できるようになるのだ。

育成地域データ一覧

トレーニングの失敗を減らし、ムダなくモンスターを育てるために、各育成地域の長所・短所とモンスターとの相性をしっかり把握しておこう。

モークス 森林(名声値 ―)

すべての能力をバランスよく鍛えられるうえに、ここが苦手なモンスターはいない。基礎固めに最適だ。

基本	トランポリン	ライフ(中)
基本	キノコぬき	力(中)
基本	とおせんぼ	賢さ(中)
基本	3だんとび	素早さ(中)
基本	木の実うけ	丈夫さ(中)
応用	ひかりおぼえ	賢さ(大) 素早さ(小) 力(減)
応用	トンネル	ライフ(大) 賢さ(中) 丈夫さ(減)
応用	モグラたたき	素早さ(大) 賢さ(小) 丈夫さ(減)

タクラマ 砂漠(名声値 12)

炎天下でのトレーニングが、力と丈夫さ、さらにライフを高める。雪原、海岸派生のモンスターは苦手。

基本	砂およぎ	ライフ(中)
基本	大岩プッシュ	力(大) 賢さ(減)
基本	岩バランス	賢さ(大) 丈夫さ(減)
基本	すべりだい	素早さ(大) 力(減)
基本	サボテン道場	丈夫さ(大) 素早さ(減)
応用	たつまき	ライフ(大) 丈夫さ(小) 素早さ(減)
応用	ホンモノあて	賢さ(大) 丈夫さ(小) 力(減)
応用	ダルマ岩	力(大) 素早さ(中) 丈夫さ(減)

カララギ 密林(名声値 12)

応用トレーニングで素早さとライフを飛躍的に伸ばせる。砂漠と雪原派生のモンスターには不向きだ。

基本	はんぷくとび	ライフ(中)
基本	カバリフト	力(大) 素早さ(減)
基本	たきのぼり	賢さ(大) 力(丈夫さ)
基本	はすわたり	素早さ(大) 賢さ(減)
応用	サカナとり	素早さ(大) 賢さ(小) 丈夫さ(減)
応用	かけっこ	ライフ(大) 素早さ(小) 賢さ(減)
応用	いのちがけ	素早さ(大) ライフ(中) 力(減)

ブリリア 雪原(名声値 24)

極寒の土地だけに、密林と砂漠派生のモンスターにはキツい育成地域。素早さと賢さを上げやすい。

基本	雪玉おし	ライフ(中)
基本	こおりだおし	力(大) 素早さ(減)
基本	ひらけ花	賢さ(大) 力(減)
基本	つららよけ	素早さ(大) 丈夫さ(減)
基本	なだれガマン	丈夫さ(大) 賢さ(減)
応用	ノザラシごえ	ライフ(大) 素早さ(小) 丈夫さ(減)
応用	ノザラシよけ	素早さ(大) 賢さ(小) 力(減)
応用	ノザラシぼり	賢さ(大) 力(中) 素早さ(減)

ゴート 海岸(名声値 36)

利用条件が一番キビしいわりに、育成効果はイマイチ。力を上げやすいが、砂漠派生種は苦手とする。

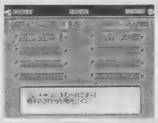
基本	ナゾのあな	ライフ(小)
基本	ヒトデなげ	力(中) 賢さ(減)
基本	出でよアワ	賢さ(中) 丈夫さ(減)
基本	ウツボよけ	素早さ(中) 力(減)
基本	サカナのむれ	丈夫さ(中) 素早さ(減)
応用	フグたいじ	素早さ(中) 力(小) 賢さ(減)
応用	サーチライト	賢さ(中) 素早さ(小) 丈夫さ(減)
応用	ゴートのうず	力(大) 丈夫さ(小) 素早さ(減)

●トレーニングの(中)、(大)、(小)は上昇率、(減)はパラメータが下がることを表します

モンスターの特徴&性格編

育成とバトルの両方で重要だ

今回はモンスターの性格や特徴も、Sランク制覇のポイントになる。身につけるための条件や効果をしっかりチェックだ。



◀性格は変えられないが、特徴は好みの種類を身につけられる。

相殺について 本作では相反する性質を持つ特徴を同時に身につけると、両方とも失われる。リスト内の相殺の欄には、その相反する特徴が示されているぞ。これを逆利用して、不要な特徴を捨てることも可能だ。

モンスターの性格&特徴完全リスト

特徴には生まれつき持っているものと、探索イベントで得られるものがある。探索イベントで得られるものは、探索獲得の欄にその時期と育成地域が示してあるぞ。また、円盤石の欄に◯がついているものは、モンスターの種類によって生まれつき持っているものだ。

名称	種類	相殺	探索獲得	円盤石	効果
アザ	特徴	—	1歳未満	—	アザかできている
あじおんち	特徴	グルメ	いつでも	◯	すべてのエサの好物度が2になる
あせっかき	特徴	—	タクラマ、2歳未満		砂漠と密林の適性ダウン、「火」属性の技ダメージ軽減
あつがり	マイナス	あつさにつよい	タクラマ、2歳未満	◯	砂漠と密林の適性ダウン、「火」属性の技のダメージ増加
あつさにつよい	特徴	あつがり	カララギ、2歳未満		砂漠と密林の適性アップ、「火」属性の技のダメージ軽減
あまいかおり	特徴	—	いつでも	◯	「魅了」、「花粉」属性の技の威力アップ
あまえんぼ	性格	—	—	—	おねだりをしやすくなる
いしあたま	特徴	—	2歳未満	◯	「頭」属性の技の威力アップ
いじっぱり	性格	—	—	—	「心」属性のダメージ軽減
いなづまのごくい	特徴	—	春	—	「雷」属性の技の威力アップ ダメージ軽減
いなづまのちしき	特徴	—	春	◯	同上、「いなづまのごくい」取得で消える
いのちのごくい	特徴	—	冬	—	回復技の成功率がアップ
いのちのちしき	特徴	—	冬		同上、「いのちのごくい」取得で消える
いびき	特徴	—	いつでも	◯	睡眠中にいびきをかく
いわのはだ	特徴	—	—	—	回避率ダウン、受けるダメージ減少、「岩」属性必要
えくぼ	特徴	—	いつでも	◯	えくぼがある
えだげ	病気	—	いつでも	—	「髪」か「毛皮」の属性が必要
おおきなこえ	特徴	—	Aランク以上	◯	「声」属性の技の威力アップ、「声」属性必要
おおくい	精神	しょうしょく	Cランク勝ち以上、2歳未満		週に2つアイテムを食べられる、おかわりが発生しやすい
おくびょう	性格	—	—	—	バトルの前に必ず尻込みする
おこりんぼ	性格	—	—	—	おこりんぼである
おちょうしもの	性格	—	—	—	バトル中、攻撃を当てるほど命中率アップ(3回まで)、外すと元に戻る
おっとり	性格	—	—	—	トレーニングでのストレス、疲労が少ないが成果も小さい
おとなしい	性格	—	—	—	アイテムのおねだりが減る
おんち	特徴	スイートボイス	春		「歌」属性の技の成功率ダウン、「声」属性必要
かぜぎみ	病気	—	冬	—	毎週、ストレスと疲労がランダムで増加
かぜにつよい	特徴	かぜによわい	—	◯	「風」属性の技が効きにくい
かぜによわい	マイナス	かぜにつよい	—	◯	「風」属性の技のダメージ増加
かぜのごくい	特徴	—	カララギ	—	「風」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
かぜのちしき	特徴	—	カララギ	◯	同上、「かぜのごくい」取得で消える
かたいウロコ	特徴	—	冬		回避率ダウン、防御力アップ、「ウロコ」属性必要
かたいヒフ	特徴	もちはだ	夏	◯	回避率ダウン、防御力アップ、「ヒフ」属性必要
かたこり	病気	—	いつでも	—	毎週、ランダムでストレスが増加
かっぱつ	精神	—	—	◯	毎週、疲労が減少、休養おねだりが減る
かふんしょう	特殊	—	春		春は毎週ストレスがランダムで増加、「花粉」技の威力アップ
かれいなステップ	特徴	—	—	◯	「踊り」属性の技の威力アップ
かわりもの	特徴	—	—	◯	かわりものである
カンがするどい	精神	にぶい	Cランク勝ち以上、4歳未満	◯	相手の技を回避、防御しやすくなる
がんこ	性格	—	—	—	「心」属性の技のダメージを軽減
かんそうによわい	マイナス	あつさにつよい	タクラマ、2歳未満	◯	砂漠の適性ダウン、「炎」属性の技のダメージ増加
きちょうめん	精神	—	—		アイテムを自動的に並べ替える
きまぐれ	精神	—	—	◯	毎週、やる気がランダムに増減する
きむずかしい	性格	—	—	—	気むずかし屋さんである
きれいずき	精神	—	—	—	きれい好きである
きんかん	マイナス	—	いつでも		近距離技の命中率アップ、遠距離技はダウン
クール	性格	—	—	—	やる気が増えにくく、減りにくい
くさいあし	特殊	—	夏		毎週ストレスがランダムで増加、「足」技のガッツダメージがアップ、「足」属性必要
グルメ	特徴	あじおんち	いつでも	◯	嫌いな食べ物がさらに嫌になる、食事好きになる
ゲルボディ	特徴	—	—	—	「叩く」属性のダメージ軽減、「ゲル」属性必要
けんきょ	性格	—	—	—	アイテムのおねだりをしない
げんきん	性格	むよく	—	—	おねだりでのやる気アップ率増加、その他のやる気アップ率減少
けんじつ	性格	—	—	—	トレーニングの成功率アップ、大成功率ダウン、バトル中は小技の命中率アップ、大技はダウン
げんわくのマント	特徴	—	—	◯	敵の技をたまに回避防御できる、「マント」属性必要
高出力	特徴	—	—	◯	「光線」属性の技の効果がアップ
こうせんてき	性格	—	—	—	バトル好きになる、バトル前の尻込みをしない
こおりのごくい	特徴	—	ブリリア	—	「氷」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
こおりのちしき	特徴	—	ブリリア		同上、「こおりのごくい」取得で消える
こころがつよい	精神	こころがよわい	—	◯	「心」属性の技のダメージを軽減
こころがよわい	特徴	こころがつよい	—		「心」属性の技のダメージ増加
こころのごくい	特徴	—	夏	—	「心」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
こころのちしき	特徴	—	夏		同上、「こころのごくい」取得で消える
こわいものしらず	性格	—	—	—	バトル前に尻込みをしない
さむがり	マイナス	—	ブリリア、2歳未満		雪原の適性ダウン、「氷」技のダメージ増加
さむさにつよい	特徴	さむがり	ブリリア、2歳未満	◯	雪原適性アップ、「氷」属性のダメージ軽減
じごくみみ	特徴	—	いつでも	◯	地獄耳だから耳ざとい
しなやかなしっぽ	特徴	—	Cランク以上、4歳未満	◯	「尻尾」技の命中率アップ、「尻尾」属性必要
シャイ	性格	—	—	—	シャイな性格である
しょうしょく	精神	おおぐい	Cランク勝ち以上、2歳未満	◯	エサのおかわりをしなくなる
じょうひん	性格	—	—	—	お上品なモンスターであそばされる
しんけいしつ	性格	—	—	—	ストレス増加率アップ、トレーニングの成功率、大成功率アップ
しんちょう	性格	—	—	—	バトル中にガッツが少ないと命中率ダウン、多いとアップ
スイートボイス	特徴	おんち	Sランク以上、5歳以上	◯	「歌」技の成功率アップ、「声」属性必要
ずつうもち	病気	—	いつでも	—	毎週、ランダムでストレスが増加
ストイック	性格	—	—	—	アイテムのおかわり、おねだりをしない、トレーニングの成功率アップ
スナイパー	特徴	—	いつでも	◯	「投射」技の命中率アップ
すなお	性格	—	—	—	やる気、甘え、恐れの増減が多くなる
ずぶとい	精神	せんさい	—	◯	ストレス、恐れが増えにくい、ガッツダメージ軽減、甘えが減りやすい
するどいキバ	特徴	—	Cランク以上、4歳未満	◯	「牙」技の威力アップ、「牙」属性必要
するどいツノ	特徴	—	2歳未満	◯	「角」技の威力アップ、「角」属性必要
するどいツメ	特徴	—	2歳未満	◯	「爪」技の威力アップ、「爪」属性必要
するどいやいば	特徴	—	Aランク以上	◯	「武器」技の威力アップ、「武器」属性必要
ぜつえんかこう	特徴	—	—		「雷」属性のダメージ減少、「人工物」属性必要
せんさい	精神	ずぶとい	—	◯	ストレス、甘え、恐れが増えやすい、ガッツダメージ増加
そっけない	性格	—	—	—	やる気が増えにくく、減りにくい
だいちのごくい	特徴	—	モークス	—	「土」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
だいちのちしき	特徴	—	モークス		同上、「だいちのごくい」取得で消える
たいねつかこう	特徴	—	—	◯	密林と砂漠の適性アップ、「炎」ダ属性のメージ軽減、「人工物」属性必要
たんき	性格	—	—	—	短気である、短気は損気
たんこぶ	特徴	—	1歳未満	—	たんこぶができている
チャーミングアイ	特徴	—	Sランク以上、5歳以上	◯	「魅了」技の効果がアップ
ちゅうじつ	性格	—	—	—	おねだりをしない、トレーニングの成功率、大成功率アップ
つかれやすい	病気	—	5歳以上	—	疲労かたまりやすく、よく休みたがる
つよき	性格	—	—	—	バトルの前に尻込みをしない
ていけつあつ	特徴	—	—	◯	朝に弱く、寝起きは不機嫌
てつのしんぞう	特徴	—	いつでも	◯	トレーニングの疲労が少なくなる
でんきにつよい	特徴	でんきによわい	—		「雷」属性の技のダメージ軽減
でんきによわい	マイナス	でんきにつよい	—	◯	「雷」属性の技のダメージ増加
どうたいしりょく	特徴	—	いつでも	◯	自分が出すすべての技の命中率がアップ
なまけもの	性格	—	—	—	トレーニングに成功、大成功しにくい、よく休みたがる
ナルシスト	精神	—	Cランク勝ち以上、4歳未満	—	「魅了」技のダメージを軽減
にぶい	精神	めざとい、カンがするどい	2歳以上 4歳未満	◯	やる気、甘え、恐れの増減が小さくなる、アイテム発見率低下
ねっけつ	性格	—	—	—	毎週、やる気とストレスがランダムに増加
のんき	性格	—	—	—	トレーニングでのストレス、疲労が少ないが成果も小さい
のんびりや	性格	—	—	—	トレーニングでのストレス、疲労が少ないか成果も小さい
はいかつりょう	特徴	—	Aランク以上	◯	「息」技の威力がアップ
はがねのこぶし	特徴	—	Cランク以上、4歳未満		「拳」技の威力がアップ、「拳」属性必要
はずかしがりや	性格	—	—	—	恥ずかしがり屋さんなの
はだあれ	病気	—	いつでも	—	「ヒフ」の属性が必要
はなづまり	病気	—	冬	—	毎週ストレスが増加
ひえしょう	病気	—	冬		雪原適性ダウン
ひかえめ	性格	—	—	—	おねだりが少なくなる
ひかりのオーラ	特徴	やみのオーラ	—	◯	「魔法」技のダメージ軽減、「魔神聖」属性必要
ヒステリック	性格	—	—	—	ヒステリックなのよっ!
ぶあいそ	性格	—	—	—	やる気が増えにくく、減りにくい
ぶあついけがわ	特徴	—	秋	◯	回避、防御ダウン、ダメージ減少、砂漠と密林の適性アップ、雪原はダウン、「毛皮」属性必要
フェロモン	特徴	—	秋		「魅了」技の効果がアップ
ふつう	性格	—	—	—	性格的にこれといった特徴がない
フットワーク	特徴	—	いつでも	◯	回避 防御アップ、ダメージ増加、「足」属性必要
ふまじめ	性格	—	—		成功、大成功率しにくい、おねだりが多い
ふみんしょう	病気	—	夏	◯	休養時の疲労、ストレスの回復が少なくなる
プライドが高い	性格	—	—	—	プライドが高い、隠しモンスターに多い性格
ベジタリアン	特徴	—	いつでも	◯	肉系のエサが嫌いになる
ほうこうおんち	特徴	—	いつでも	◯	方向おんちである
ぼうすいかこう	特徴	—	—	◯	密林、海岸の適性アップ、「水」のダメージ軽減、「人工物」属性必要
ほこりたかい	性格	—	—	—	トレーニングに成功、大成功しやすい、おねだりが少ない、弱いモンスターとは戦わない
ほのおのごくい	特徴	—	タクラマ	—	「炎」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
ほのおのちしき	特徴	—	タクラマ	◯	同上、「ほのおのごくい」取得で消える
マイペース	性格	—	—	—	やる気、甘え、恐れの増減が少ない
まけずぎらい	精神	—	—	—	負けた相手にリターンマッチを希望する
まじめ	性格	—	—	—	トレーニングに成功、大成功しやすい、ストレスが増えやすく、減りにくい
まほうにつよい	特徴	まほうによわい	—	◯	「魔法」属性の技のダメージを軽減
まほうによわい	マイナス	まほうにつよい	—	◯	「魔法」属性の技のダメージ増加
まほうのごくい	特徴	—	秋	—	「魔法」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
まほうのちしき	特徴	—	秋	◯	同上、「まほうのごくい」取得で消える
みずぎらい	特徴	—	ゴート、2歳未満	◯	密林、海岸の適性ダウン、「水」のダメージ増加
みずにつよい	特徴	みずによわい	—		「水」属性の技のダメージを軽減
みずによわい	マイナス	みずにつよい	—	◯	「水」属性の技のダメージ増加
みずのごくい	特徴	—	ゴート	—	「水」属性の技の威力アップ、ダメージ軽減
みずのちしき	特徴	—	ゴート	◯	同上、「みずのごくい」取得で消える
むよく	精神	わがまま、よくばり、げんきん	—	—	アイテムやおかわりのおねだりをしない
めざとい	精神	にぶい	2歳以上 4歳未満	◯	アイテムの発見率アップ
めんどうくさがり	性格	—	—	—	成功、大成功しにくい、よく休みたがる
もちはだ	特徴	かたいヒフ	いつでも	◯	「ヒフ」属性必要
やえば	特徴	—	いつでも	◯	やえ歯がある、「歯」属性必要
やけど	特徴	—	夏	—	やけどしている
やさしい	性格	—	—	—	優しいモンスターです
やみのオーラ	特徴	ひかりのオーラ	—	◯	「心」属性の技のダメージ軽減、「暗黒」属性必要
ゆうかん	性格	—	—	—	トレーニングに成功、大成功しやすい、バトル前に尻込みをしない
ようき	性格	—	—	—	陽気なモンスターなのさ♪
ようりょくそ	特徴	—	—	—	休養時の疲労回復が大きくなる、「植物」属性必要
よくばり	性格	むよく	—	◯	アイテムのおねだりが多い
ヨロイ	特徴	—	—	—	回避、防御ダウン、物理ダメージ減少、「武器」属性必要
れいせい	性格	—	—	—	「心」技のダメージ、ガッツダメージを軽減
レーダー	特徴	—	—	—	すべての技の命中率が上がる、「メカ」属性必要
わがまま	精神	むよく	—	—	おねだりが増え、断るとやる気が大きく減る

ポイントQ&A

Q　新しく再生したモンスターにモンスターハートを与えて能力を引き継いだのですが、一部の特徴が引き継がれていませんでした。なぜでしょう?

A　特徴のなかには、決まった属性を持っていないと身につけられないものがある。たとえば攻撃力アップの効果がある「するどいキバ」は、「牙」属性を持っていないと身につけられないのだ。これは能力を継承する場合も同様で、能力を受け継ぐモンスターが必要な属性を持っていないと、それらの特徴は引き継がれないぞ。

技&追加効果編

最強の技を見つけ出せ!

モンスターが修得できる技は4つまでなので、どれを覚えさせるかが悩みどころ。威力、命中率、属性といった性能をこまめに調べて、モンスターの持ち味を最大限に発揮できる技を覚えさせよう。

追加効果リスト

技のなかには、対戦相手や自分に追加効果を引き起こすものがある。この追加効果をうまく利用すれば、戦いを有利に展開できるぞ。

ひるみ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%に低下する。相手に攻撃を当てると解除される
よろけ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%、回避率が60%にそれぞれ低下し、受けるライフダメージが120%に増加する。相手に攻撃を当てると解除される
しびれ	技の命中率が通常の60%、相手に与えるライフダメージが80%、回避率が60%にそれぞれ低下し、受けるライフダメージが120%に増加する。そのうえさらに、モンスターの移動速度が最低になってしまう最悪の追加効果。「雷」属性の技に、この追加効果を持つものが多い。相手に攻撃を当てると解除される
スロー	技の命中率が通常の60%、回避率が60%に低下し、モンスターの移動速度が最低になる。相手に攻撃を当てると解除される
こんらん	50%の確率で意味不明が発生。相手に攻撃を当てると解除される
見切り	相手の攻撃が命中したとき、1度だけノーダメージでやりすごせる。効果を発揮すると解除される
防御力アップ	防御力がアップし、受けるライフダメージが減少する。発動するとバトル終了まで効果は持続するので、有効度は高い
ライフドレイン	与えたダメージの何%かを、自分のライフに吸収する
ライフリカバリー	自分のライフを回復する。回復量は、使った回復技の属性に対応する能力(力か賢さ)の数値と、ライフの数値で変化する
ガッツリカバリー	ライフの半分とひきかえにガッツを回復させる
自爆	自爆してダメージを受ける。ライフがぎりぎりまで削られるが、0にはならない。使用、成功、失敗の3パターンがある
移動	技をしかけると同時に、遠距離から近距離へ移動する

モンスター別技リスト

モンスターが技を覚えるのに必要な技アイテムは、1つしか持つことができない。このリストで修得させたい技に対応するアイテムを確認して、着実に持ち技を増やそう。なお、基本技は性能がよいものを3つ、強力技は　すべて掲載しているぞ。

種族名	種類	技名	タイプ	距離	ガッツ	修得アイテム	ワンポイント
スエゾー	基本技	なめ	賢	中	15	アクアビット	力技では、ライフとガッツの両方に大ダメージを与えられる「いただき」が優秀。スローの追加効果もいい感じだ。賢さ技なら断然「そうおん」。消費ガッツ50は難点だが、その破壊力はリスクを補って余りある。命中率も高く、よろけの追加効果もありで、レベルを上げればまさに必殺の切り札になるぞ。
	基本技	かみつき	力	近	23	クロレラビット	
	基本技	スエビーム	賢	遠	32	フレアビット	
	強力技	ディープキッス	賢	近	35	アクアストーン	
	強力技	ひゃくぜつけん	力	中	33	オーロラストーン	
	強力技	いただき	力	近	43	クロレラストーン	
	強力技	そうおん	賢	中	50	フレアストーン	
モッチー	基本技	もっちり	力	中	20	オーロラビット	力技重視でいくなら「コロロン」と「ガガッチャ」、賢さ技重視なら「べろべろ」と「モッチ弾」を押さえておきたい。唯一、追加効果が望める「もにゅーん」も上位ランクのバトルでは必須だ。モッチーの技はクセのあるものばかりなので、モンスターの力量とプレイヤーの判断力がそろっていないと使いこなせないぞ。
	基本技	コロロン	力	遠	22	クロレラビット	
	基本技	べろべろ	賢	中	15	アクアビット	
	強力技	ガガッチャ	力	近	40	クロレラストーン	
	強力技	もっさま	力	中	36	オーロラストーン	
	強力技	モッチ弾	賢	遠	35	フレアストーン	
	強力技	もにゅーん	賢	中	32	アクアストーン	
ゲル	基本技	ゲルばらい	力	中	15	アクアビット	「ゲルかべ」や「ゲルコンボ」など、力技に注目株が多い。しかし、ゲル種のモンスターは全体的に力よりも賢さに優れているため、その性能を活かしきれないのが惜しまれる。賢さ技の「ゲルさいみん」はガッツダメージが大きく、混乱の追加効果も期待できる。早めに修得して、優先的にレベルを上げよう。
	基本技	ゲルハンマー	力	近	13	クロレラビット	
	基本技	ゲル砲	賢	遠	24	フレアビット	
	強力技	ゲルかべ	力	近	26	クロレラストーン	
	強力技	ゲルさいみん	賢	中	20	アクアストーン	
	強力技	ゲルのみ	力	近	25	オーロラストーン	
	強力技	ゲルコンボ	力	中	36	フレアストーン	
タコピ	基本技	タコピッピ	賢	中	20	フレアビット	タイプは賢さ技にかたよっているが、軒並み性能のいい技がそろっている。力技は「カポエラ」1つで十分。残りの3つは「あわおどり」や「タコビーム」など、性能が異なる賢さ技のなかから、モンスターの能力に合ったものを修得させよう。技のコーディネートに、プレイヤーの手腕が求められるのだ。
	基本技	タコスミ	賢	中	21	アクアビット	
	基本技	タコビーム	賢	遠	28	オーロラビット	
	強力技	カポエラ	力	近	51	フレアストーン	
	強力技	フラッペ	賢	近	45	オーロラストーン	
	強力技	スナイパー	賢	遠	50	クロレラストーン	
	強力技	あわおどり	賢	中	36	アクアストーン	
モモ	基本技	マシンガン	賢	遠	20	アクアビット	素早さ以外の能力が平均して低いモモ種のモンスターには、命中率よりも威力重視の技を修得させたほうがいい。汎用性が高い力技の「ひっかき」を小技用に、同じく力技の「スピンエア」をトドメ用に修得させよう。賢さ技は、ひるみの追加効果がある「マシンガン」1つで事足りる。早めにレベルを上げておくといい。
	基本技	ダンク	力	中	24	フレアビット	
	基本技	ひっかき	力	近	15	オーロラビット	
	強力技	くうばく	賢	遠	42	アクアストーン	
	強力技	スパイク	力	中	38	フレアストーン	
	強力技	スピンエア	力	遠	50	オーロラストーン	
	強力技	クルクラッシュ	力	近	48	クロレラストーン	
ゴーレム	基本技	でこピン	力	近	10	クロレラビット	力押しが身上のゴーレム種だが、1つくらいは命中率が高い技も覚えておきたい。初期装備で「でこピン」がないモンスターは、即行で修得させよう。あとは力技に「岩石アタック」と「たつまきパンチ」、賢さ技に「マグニフィスト」で決まりだ。唯一の賢さ技「マグニフィスト」は、追加効果つきで頼りになるぞ。
	基本技	メガトンキック	力	近	20	フレアビット	
	基本技	ロケットパンチ	力	遠	24	オーロラビット	
	強力技	岩石アタック	力	中	27	アクアストーン	
	強力技	アトミックパンチ	力	近	32	フレアストーン	
	強力技	マグニフィスト	賢	遠	24	クロレラストーン	
	強力技	たつまきパンチ	力	近	48	オーロラストーン	
ロードランナー	基本技	しっぽアタック	力	近	15	アクアビット	ロードランナー種は力に長けているだけに、力技が充実しているのはうれしい。賢さ技を覚える必要はないぞ。おすすめは「しっぽアタック」、「しっぽあびせ」、「とつげき」、「キックリフト」の4つ。全体的に消費ガッツが多いのが難点だが、ロードランナー種はガッツの回復が早いので問題なしだ。
	基本技	ファイアボール	賢	遠	24	フレアビット	
	基本技	とびげり	力	近	18	オーロラビット	
	強力技	しっぽあびせ	力	遠	38	アクアストーン	
	強力技	とつげき	力	中	50	クロレラストーン	
	強力技	かみちぎり	力	近	44	フレアストーン	
	強力技	キックリフト	力	近	42	オーロラストーン	
ライガー	基本技	ライファング	力	近	16	フレアビット	力技では「ライチャージ」と「ライステップ」、賢さ技では「らいげき」の使い勝手がいい。とくに「らいげき」は、しびれの追加効果が得られるうえに、レベルを上げるとクリティカル率とガッツダメージが大幅にアップするので強力な切り札になるぞ。「ライコンボ」も悪くないが、消費ガッツの多さがネックだ。
	基本技	ライチャージ	力	中	20	アクアビット	
	基本技	サマーソルト	力	近	24	オーロラビット	
	強力技	ライステップ	力	遠	40	オーロラストーン	
	強力技	らいげき	賢	遠	45	フレアストーン	
	強力技	とおぼえ	賢	遠	32	アクアストーン	
	強力技	ライコンボ	力	中	50	クロレラストーン	
ハム	基本技	うんちょ	力	中	18	アクアビット	威力と命中率のバランスで考えると、力技は「ぐるぐるポッカン」と「弾丸ヘッド」、賢さ技は「びっくり」を修得するのがベスト。「ぐるぐるポッカン」はレベルアップに応じて、命中率が上がっていくぞ。ガッツダメージが大きい「びっくり」は、相手の大技封じに威力を発揮する。ひるみの追加効果も有効活用しよう。
	基本技	むっはー	賢	遠	20	オーロラビット	
	基本技	ぐるぐるポッカン	力	近	25	フレアビット	
	強力技	じだんだ	力	近	32	アクアストーン	
	強力技	びっくり	賢	中	30	オーロラストーン	
	強力技	弾丸ヘッド	力	中	50	フレアストーン	
	強力技	スプリングキック	力	中	44	クロレラストーン	
ニャー	基本技	ポコポコパンチ	力	近	10	フレアビット	大ダメージが期待できる力技は「10時10分」と「ニャンぷうき」の2つ。確実性を重視するなら「ニャンぷうき」、威力重視なら「10時10分」を選ぼう。賢さ技ではガッツダメージが大きい「ハワイニャン」と、ひるみの追加効果がある「のどじまん」が使える。アクションもかわいい「ハワイニャン」で戦いの主導権を握れ!
	基本技	ニャッかき	力	近	15	クロレラビット	
	基本技	ハワイニャン	賢	中遠	21	アクアビット	
	強力技	のどじまん	賢	遠	32	アクアストーン	
	強力技	メーム	賢	遠	50	フレアストーン	
	強力技	10時10分	力	中	47	クロレラストーン	
	強力技	ニャンぷうき	力	中	42	オーロラストーン	
ビークロン	基本技	ウラケン	力	近	27	アクアビット	ただ1つの賢さ技「ビーブラート」は、命中率とガッツダメージが高く、混乱の追加効果もある優れもの。必ず修得させよう。力技は、小技に「ツノばらい」、トドメの技には「グルルビーパン」がおすすめ。同等の威力でクリティカル率が高い「ビーアタック」も魅力だが、消費ガッツ55はさすがにきつい。
	基本技	ツノばらい	力	近	25	オーロラビット	
	基本技	ぶちかまし	力	中	36	フレアビット	
	強力技	ビーブラート	賢	中遠	30	オーロラストーン	
	強力技	かちあげ	力	近	40	クロレラストーン	
	強力技	ビーアタック	力	中	55	アクアストーン	
	強力技	グルルビーパン	力	近	46	フレアストーン	
ドラゴン	基本技	ドラゴンテイル	力	近	10	アクアビット	さすがは最強の呼び声高いドラゴン種、技も強力なものがそろっている。力技では「ドラゴンテイル」と「ウィングブレード」、賢さ技では「ウィングストーム」と「インフェルノ」が汎用性が高くいい感じだ。「ドラゴンテイル」と「ウィングストーム」にはよろけの追加効果がある。レベルを上げて発生率を高めよう。
	基本技	ドラゴンバイツ	力	近	15	クロレラビット	
	基本技	ウィングストーム	賢	中	18	オーロラビット	
	強力技	メガスタンプ	力	遠	30	クロレラストーン	
	強力技	グレイヴスロー	力	近	35	アクアストーン	
	強力技	インフェルノ	賢	中	50	フレアストーン	
	強力技	ウィングブレード	力	遠	40	オーロラストーン	
ダックン	基本技	アブ・ブーメラン	賢	中	16	オーロラビット	力技の性能がいまいち良くないが、威力のわりに命中率も高い「三段腹」は切り札になる。レベルを上げれば、より大きなダメージを与えられるぞ。賢さ技は「やなかんじ」と「ボム」をぜひ修得しておきたい。「ボム」は命中率に不安があるが、当たれば一発逆転も狙えるリーサルウェポン。消費ガッツの低さも魅力だ。
	基本技	投げまヘッド	力	遠	21	フレアビット	
	基本技	やなかんじ	賢	中遠	20	アクアビット	
	強力技	みだれうち	賢	遠	32	オーロラストーン	
	強力技	あたまスイング	力	中	30	アクアストーン	
	強力技	三段腹	力	遠	44	クロレラストーン	
	強力技	ボム	賢	中	38	フレアストーン	

種族名	種類	技名	タイプ	距離	ガッツ	修得アイテム	ワンポイント
バクー	基本技	なめまくり	賢	中	15	アクアビット	バクー種の技には追加効果を持つものが多く、バトルの主導権を握りやすい。賢さよりは力に優れた種族なので、賢さ技はガッツダメージが大きい「なめまくり」だけにして、あとは力技で固めよう。レベルに応じて命中率がアップする「バク進」、「じだんだ」、「すいこむ」がおすすめだ。3つとも追加効果つきだぞ。
	基本技	くしゃみ	賢	中	18	オーロラビット	
	基本技	バク進	力	遠	23	フレアビット	
	強力技	バウバウ	賢	遠	23	オーロラストーン	
	強力技	じだんだ	力	中	29	クロレラストーン	
	強力技	でんぐりプレス	力	中	40	フレアストーン	
	強力技	すいこむ	力	近	50	アクアストーン	
ピクシー	基本技	レイキャスト	賢	近	13	アクアビット	典型的な頭脳派モンスターのピクシー種に、力技は必要ない。賢さ技の「レイキャスト」、「星のつどい」、「ミルキーウェイ」を修得して、相手をひるみや混乱の状態にしてから大ダメージを与える必勝パターンを確立しよう。あとは回復技の「ヒールリング」を覚えれば、さらに勝率はアップするぞ。
	基本技	ウィンディランス	力	中	24	オーロラビット	
	基本技	スターライト	賢	遠	25	フレアビット	
	強力技	フェアリーダスト	賢	中	42	クロレラストーン	
	強力技	星のつどい	賢	遠	50	フレアストーン	
	強力技	ミルキーウェイ	賢	中	32	オーロラストーン	
	強力技	ヒールリング	賢	遠	48	アクアストーン	
デュラハン	基本技	フウライ	力	近	15	オーロラビット	賢さ技の「シップウ」にはひるみの追加効果があるが、追加効果目的で使うなら力技の「ナダレ」のほうがお手軽。デュラハン種は力が高い種族なので、力技のみでOKだ。オススメは「フウライ」、「ナダレ」、「ミダレイカズチ」、「レップウ」の4つ。「レップウ」は命中率が低い反面クリティカル率が高く、当たれば強い。
	基本技	イカズチ	力	中	18	フレアビット	
	基本技	ナダレ	力	中	20	アクアビット	
	強力技	センプウ	力	中	32	フレアストーン	
	強力技	ミダレイカズチ	力	近	48	クロレラストーン	
	強力技	シップウ	賢	遠	25	オーロラストーン	
	強力技	レップウ	力	中	42	アクアストーン	
ナーガ	基本技	ヘビーパンチ	力	近	15	クロレラビット	2つの賢さ技のうち、しびれの追加効果がある「ポイズンシャワー」は必ず修得したい。レベルを上げればガッツダメージも期待できる。力技はバリエーションが豊富で目移りするが、「ヘビーパンチ」、「パワーシーザス」、「スクリューダイブ」の3つを覚えるのがベスト。どれもレベルアップで命中率が上がるぞ。
	基本技	ポイズンシャワー	賢	中	24	アクアビット	
	基本技	ダブルストレート	力	近	21	フレアビット	
	強力技	真空弾	賢	遠	37	アクアストーン	
	強力技	スクリューダイブ	力	遠	51	フレアストーン	
	強力技	パワーシーザス	力	中	25	オーロラストーン	
	強力技	ボーンブレイカー	力	近	33	クロレラストーン	
コロペンドラ	基本技	ピンボール	力	中	12	フレアビット	コロペンドラ種は力も賢さもあまり強くないだけに、パンチのある技で攻撃力不足を解消しないと高ランクの大会での優勝は困難。基本技と強力技には賢さ技が1つもないので、モンスターの力を優先的に上げて、命中率が高い「バランス」や「コロケット」などの技で戦おう。追加効果がある「ピンボール」も必須だ。
	基本技	ローリング	力	遠	20	クロレラビット	
	基本技	ゴーゴーゴー	力	中	15	オーロラビット	
	強力技	ぐるるるりん	力	近	33	クロレラストーン	
	強力技	サンダダダン	力	中	30	フレアストーン	
	強力技	バランス	力	中	24	アクアストーン	
	強力技	コロケット	力	遠	50	オーロラストーン	
プラント	基本技	ビンタ	力	近	15	フレアビット	力技はそこそこ威力があり、命中率の面でも悪くないが、賢さの高さが持ち味のプラント種には使いこなすのは難しい。ただ、ひるみの追加効果が狙える「ビンタ」は便利だ。賢さ技では「おはなダンス」と「はなふぶき」、それに「タネマシンガン」が優秀。追加効果がある「はなふぶき」を攻撃の起点に使っていこう。
	基本技	かふん	賢	中	25	オーロラビット	
	基本技	おはなダンス	賢	中	20	アクアビット	
	強力技	ハナコプター	力	遠	42	アクアストーン	
	強力技	タネマシンガン	賢	遠	40	フレアストーン	
	強力技	はなふぶき	賢	中	33	オーロラストーン	
	強力技	ねっこアッパー	力	中	45	クロレラストーン	
ヘンガー	基本技	メガブレード	力	近	15	オーロラビット	意外なことにヘンガー種は、力よりも賢さに優れた種族。賢さの能力を磨きに磨いて、賢さ技の「フォースボンバー」と「イオン砲」で連勝街道まっしぐらといきたい。攻撃の間合いが遠距離にかたよってしまうが、小技に「ビーム」も修得したいところだ。力技はよろけの追加効果がある「コアアタック」だけでいい。
	基本技	ビーム	賢	遠	12	フレアビット	
	基本技	コアアタック	力	中	18	アクアビット	
	強力技	リモートパンチ	力	中	21	クロレラストーン	
	強力技	ギガブレード	力	中	30	オーロラストーン	
	強力技	イオン砲	賢	遠	50	フレアストーン	
	強力技	フォースボンバー	賢	遠	28	アクアストーン	
ザン	基本技	ソニックナイフ	力	中	18	フレアビット	基本技と強力技がすべて力技というのが男らしい。ザン種は力が強い種族なので、むしろ好都合だ。おすすめは「レッグアーク」、「リバースレイド」、「ライジングレイヴ」、「アクシズバレット」の4つ。「レッグアーク」でひるみの追加効果を発生させて、「ライジングレイヴ」か「アクシズバレット」をたたき込もう。
	基本技	ダブルサマー	力	近	21	オーロラビット	
	基本技	レッグアーク	力	近	13	アクアビット	
	強力技	メテオドライブ	力	遠	35	オーロラストーン	
	強力技	リバースレイド	力	中	39	クロレラストーン	
	強力技	ライジングレイヴ	力	近	42	フレアストーン	
	強力技	アクシズバレット	力	遠	50	アクアストーン	
レシオネ	基本技	ヒレビンタ	力	近	11	クロレラビット	力技では「ヒレビンタ」と「ショータイム」、賢さ技では「ブーメラン」の使い勝手がいい。なかでも「ショータイム」は、ガッツダメージが大きく混乱の追加効果もある優れものだ。レベルを上げて命中率を高めれば、絶大な威力を発揮するぞ。「ブーメラン」は命中率とクリティカル率の高さが魅力、決め技にどうぞ。
	基本技	レシホーン	賢	中	20	オーロラビット	
	基本技	あたまビンタ	力	近	17	フレアビット	
	強力技	ソーレ	力	遠	26	フレアストーン	
	強力技	ショータイム	力	近	47	クロレラストーン	
	強力技	みずでっぽう	賢	中	32	アクアストーン	
	強力技	ブーメラン	賢	遠	40	オーロラストーン	
スズリン	基本技	ポッコリン	力	近	20	アクアビット	スズリン種は賢さが高い種族。なので、賢さ技を中心に修得しよう。おすすめは「クラクラン」と「よくみてズドーン」。混乱の追加効果がある「クラクラン」は、攻撃の足がかりに最適。「よくみてズドーン」は、レベルアップで命中率を上げれば切り札に使えるぞ。力技は命中率が高い「リンリンハット」がいい感じだ。
	基本技	リンリンハット	力	中	24	オーロラビット	
	基本技	ねらってポン	賢	中	12	フレアビット	
	強力技	かぶせてボコボコ	力	近	40	クロレラストーン	
	強力技	よくみてズドーン	賢	遠	32	フレアストーン	
	強力技	クラクラン	賢	中	26	アクアストーン	
	強力技	リン　リン・リン	賢	遠	35	オーロラストーン	
サイローラ	基本技	モーシン	力	近	15	フレアビット	賢さ技の「バンバンバン」はガッツダメージが大きく、なかなか役に立つ。必要とあらば修得しよう。力技では「モーシン」と「ゼロヨン」を押さえておきたい。「モーシン」の追加効果で相手をよろけさせ、必殺の「ゼロヨン」でひき逃げするのが必勝戦術だ。最終兵器の自爆技「デカローラー」は、余裕があれば覚えるべし。
	基本技	バンバンバン	賢	中遠	20	アクアビット	
	基本技	ドリフタン	力	中	24	クロレラビット	
	強力技	ゼロヨン	力	遠	60	フレアストーン	
	強力技	デカローラー	力	中	50	クロレラストーン	
	強力技	ウッホッホ	力	近	40	アクアストーン	
	強力技	グライダー	力	遠	36	オーロラストーン	
パンチョ	基本技	マジックハンド	賢	近	12	クロレラビット	性能のいい賢さ技がそろっているのが、賢さに優れるパンチョ種としてはうれしいところ。力技は「ブーメラン」だけにしておいて、あとは賢さ技を修得させよう。賢さ技では「クラッカー」、「ビックリ」、「とつげきラッパ」の性能がいい。「クラッカー」と「ビックリ」は、相手の回避率の高さに応じて使い分けよう。
	基本技	ブーメラン	力	遠	20	オーロラビット	
	基本技	クラッカー	賢	遠	24	アクアビット	
	強力技	ピッチング	力	遠	30	フレアストーン	
	強力技	とつげきラッパ	賢	中	50	クロレラストーン	
	強力技	ビックリ	賢	近	36	オーロラストーン	
	強力技	じゅうげき	賢	中	42	アクアストーン	
モギィ	基本技	パンチイン	力	近	10	フレアビット	力技メインなら「パンチイン」と「ヘッドスピン」、賢さ技なら「サンドループ」と「グラウンドビート」を押さえておきたい。力技には追加効果がないので、相手をひるませる「サンドループ」は必ず修得させよう。ガッツダメージの大きさも魅力だぞ。ガッツの消費を抑えたければ、「スクラッチ」で代用してもいい。
	基本技	ディグ	力	遠	20	クロレラビット	
	基本技	スクラッチ	賢	中	18	アクアビット	
	強力技	ブレイクスピン	力	中	37	クロレラストーン	
	強力技	グラウンドビート	賢	遠	46	フレアストーン	
	強力技	ヘッドスピン	力	中	42	オーロラストーン	
	強力技	サンドループ	賢	近	29	アクアストーン	

ポイントQ&A

Q　モンスターが修得できる技は、基本技と強力技だけなのですか?

A　モンスターが修得できる技には、それぞれ4つずつの基本技と強力技に加えて、さらに上位の特殊技という種類も存在します。特殊技の数はモンスターの種族ごとに異なり、使いこなせれば高い効果を発揮するものばかりです。ちなみに、基本技はビット系、強力技はストーン系、特殊技はオーブ系の技アイテムで修得できます。

対戦相手&大会編

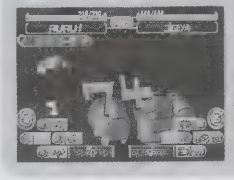
戦う相手の能力を知ろう

年間に開催されるバトル大会のスケジュールは、毎年変わることはない。ライバルブリーダーの出場で多少変化するものの、エントリーしている顔ぶれもほぼ同じなので、対策は立てやすいぞ。

◀敵を知り、己を知れば百戦危うからず。戦う相手の下調べは大事だ。

Fランクの大会も要チェック

C～Bランクのモンスターが出場するF（フリー）ランクの大会は、優勝しても賞金はなく、名声値も上がらないため出るだけ損に思える。しかし、優勝者には貴重な技アイテムが授与されるので、探索で技アイテムを見つけられないブリーダーには入手のチャンスなのだ。



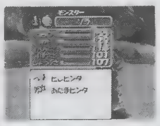
◀出場しているモンスターは強敵ぞろい。Bランクで戦える程度の実力は必要だ。

大会別・出場モンスターリスト

ここではF～Aランクの大会の出場モンスターを一挙公開！　下のモンスターリストと照らし合わせれば、出場する大会を決める際の目安になるぞ。これらのデータをもとに、モンスターの実力に見合った大会に参加しよう。上位ランクへの扉であるトチカンフェスタは年に4回開かれるので、モンスターの能力と相談して挑戦する時期を決めるといい。

ランク	大会	出場モンスター
Aランク	トロピカルランブル（リーグ）（二月一週）	トルーザ、ベルマー、ガラージュ、コーネリア、プリオ、ハーヴェイ、—、—
	サンドストームカップ（トーナメント）（五月一週）	バルトーク、アルメジャ、ケニー、カイザー、ベルマー、ガラージュ、ファルジット、プリオ
	メイルストロームカップ（リーグ）（七月三週）	オクトーバー、バミューダ、サザ・A、ガブリエル、レイチェル、ガラージュ、—、—
	グレートバウムカーニバル（リーグ）（十月二週）	プリオ、ハーヴェイ、ファルジット、カイザー、アークフォード、スピカ、—、—
	ブリザードカップ（トーナメント）（十二月二週）	マース　O、ユニー、レイチェル、アークフォード、バルトーク、ベルマー、ハーヴェイ、コーネリア
	トチカンフェスタ（三、六、九、十二月四週）	カイザー、アークフォード、ガブリエル、コーネリア、スピカ、ユニー、—、—
Bランク	あらなみバトルロイヤル（リーグ）（一月三週）	バルティック、プレシオーラ、アクエリア、ピセロガ、カブラカン、オストリッチ、—、—
	ウンバギフォールフェスタ（リーグ）（四月四週）	カブラカン、パフィオ、ノイシュ、ピコット、ローレンツ、ガロ、—、—
	オーロラトーナメント（トーナメント）（七月二週）	ツンツン、パタゴニア、タイニィテイル、ピコット、モーリィ、アクエリア、ジブラホーン、ノイシュ
	ホットホットトーナメント（トーナメント）（九月一週）	ゴロツキ、ジブラホーン、マットン、モーリィ、マグマリュウ、バルティック、カブラカン、キョロン
	ハーベストフェスタ記念戦（リーグ）（十一月一週）	オストリッチ、キョロン、ガロ、ピコット、バルティック、パフィオ、—、—
	トチカンフェスタ	ピコット、モーリィ、ローレンツ、ピセロガ、マグマリュウ、オストリッチ、—、—
Cランク	しんきろう杯（トーナメント）（三月三週）	ティファナ、アル・デコー、バンデジー、テレーゼ、—、—、—、—
	ベーサンゴ杯（リーグ）（四月二週）	ケルマディカ、カリンカ、ココモ、トレビッツ、ターキィ、オースチン、—、—
	スコールカップ（リーグ）（六月二週）	ダニー、バドレス、リュシエンヌ、ドラッケン、トレビッツ、—、—、—
	あすなろトーナメント（トーナメント）（八月一週）	ヴェルデ、リリ、オースチン、ゲイブルズ、リュシエンヌ、ココモ、—、—
	クリスタフラワー杯（トーナメント）（十一月三週）	アイシィクルー、ターキィ、メレンゲ、ラシュモア、ダニー、リリ、—、—
	トチカンフェスタ	ラシュモア、ドラッケン、テレーゼ、トレビッツ、ゲイブルズ、ターキィ、メレンゲ、ダニー
Dランク	マッシュルームカップ（リーグ）（一月四週）	ボルネオ、ウーリン、アリシャ、カッツ・O、—、—、—、—
	ユキラン記念（トーナメント）（四月三週）	モンブラン、フロスティ、ブルガリー、ノリス・K、—、—、—、—
	チクチクブラザーズ記念（トーナメント）（七月四週）	ケプリス、カイメン、ビリー、ジェレミィ、—、—、—、—
	かもめトーナメント（トーナメント）（九月二週）	ナーミフ・A、ナッソー、トニー、プルル、—、—、—、—
	デカオニバス記念大会（リーグ）（十一月二週）	グラッセ、ポーリン、ワッカム・A、ナンセル、—、—、—、—
	トチカンフェスタ	ノリス・K、プルル、ナンセル、カッツ・O、ジェレミィ、ナーミフ・A、—、—
Eランク	さざなみ新人大会（リーグ）（二月一週）	ウェブスター、ソラ、クストー、ベルモ、—、—、—、—
	わかば杯（リーグ）（五月三週）	ワカバ、シスル、スピナチオ、ジミー、—、—、—、—
	グリーントーナメント（トーナメント）（八月二週）	シックス、ロロ、ウルムチ、プラム、—、—、—、—
	はつゆきルーキーズバトル（トーナメント）（十月三週）	シフォン、スチュアート、メリー、カナッペ、—、—、—、—
	オアシスカップ（トーナメント）（十二月一週）	タルト、グリグリーノ、テキーラス、コモド、—、—、—、—
	トチカンフェスタ	プラム、ジミー、カナッペ、コモド、ベルモ、スチュアート、ソラ、グリグリーノ
Fランク	オーロラストーン争奪戦（トーナメント）（二月四週）	トレビッツ、ピセロガ、メレンゲ、タイニィテイル、ティファナ、ゴロツキ、バドレス、ノイシュ、オースチン、ガロ
	フレアストーン争奪戦（トーナメント）（五月四週）	ラシュモア、ピコット、ゲイブルズ、マグマリュウ、ケルマディカ、バルティック、アル・デコー、ノイシュ、リュシエンヌ、ジブラホーン
	アクアストーン争奪戦（トーナメント）（八月四週）	ドラッケン、モーリィ、アイシィクルー、ツンツン、カリンカ、プレシオーラ、バンデジー、マットン、ヴェルデ、オストリッチ
	クロレストーン争奪戦（トーナメント）（十一月四週）	テレーゼ、ローレンツ、ターキィ、パタゴニア、ココモ、アクエリア、ダニー、カブラカン、リリ、キョロン

ランク別・対戦相手モンスターリスト



▶パラメータの特徴で、敵の戦い方はある程度予測できるぞ。

一撃必殺のパワーファイターから、ヒット&アウェイでかく乱してくるスピ　ドタイプまで、対戦相手の特徴はさまざま。大会で顔を合わせるモンスターのパラメータをしっかり把握しておいて、万全の態勢で戦いにのぞもう。要注意な技のチェックもおこたるな！

リストの見方

リストのデータは、①対戦相手の名前、②種族と派生種、③ライフ④力、⑤賢さ、⑥素早さ、⑦丈夫さ、⑧要注意の技、を表している。リストに掲載しているモンスターたちは、ライバルブリーダーのモンスターのように成長して強くなっていくことはないので安心だ。

Aランク

伝説種のドラゴンを筆頭に、強敵モンスターがズラリ。まさに一戦一戦が命がけだ。

1	2	3	4	5	6	7	8
カイザー	ドラゴン種・森林派生	386	478	513	330	352	ドラゴンテイル、ウィングストーム
アークフォード	デュラハン種・森林派生	283	486	437	233	473	シップウ、センプウ、フウライ
ガブリエル	ビークロン種・海岸派生	326	533	180	274	440	グルルビーパン、ビーロケット
コーネリア	ヘンガー種　密林派生	256	412	489	456	425	ミキシングエコー、ギガシューター
スピカ	スズリン種・森林派生	308	201	477	425	477	クラクラン、よくみてズドーン
マース・O	バクー種　雪原派生	466	451	318	220	342	なめまくり、すいこむ、バク進
ユニー	パンチョ種・雪原派生	279	310	431	328	557	とつげきラッパ、じゅうげき
レイチェル	レシオネ種　雪原派生	392	432	386	354	360	シュータイム、ブーメラン
オクトーバー	ナーガ種・海岸派生	404	516	212	341	377	パワーシザース、ボーンブレイカー
バミューダ	ドラゴン種・海岸派生	372	523	462	322	364	ウィングストーム、メガスタンプ
サザ・A	タコピ種・海岸派生	444	462	470	435	107	あわおどり、スナイパー
バルトーク	ゴーレム種　砂漠派生	324	544	211	189	489	ピンタ、マグニフィスト
アルメジャ	ダックン種　砂漠派生	224	317	466	470	488	やなかんじ、あたまスイング
ケニー	ハム種　砂漠派生	340	414	378	526	330	弾丸ヘッド、びっくり
トルーザ	ライガー種・密林派生	356	379	369	518	276	ライコンボ、とおぼえ
ベルマー	サイローラ種・密林派生	455	485	222	473	243	モーシン、グライダー
ガラージュ	ビークロン種・密林派生	313	476	388	336	455	ビーブラート、ビーロケット
プリオ	パンチョ種・森林派生	286	363	390	327	542	ふき矢、ビックリ、ブーメラン
ハーヴェイ	モギィ種・森林派生	418	442	435	446	366	サンドループ、グラウンドビート
ファルジット	ヘンガー種　森林派生	248	452	382	461	394	メガブレード、ギガブレード

Bランク

相手は長所を磨き上げた強者ばかりで、激戦は必至。半端な実力では勝ち抜けないぞ。

1	2	3	4	5	6	7	8
ピコット	パンチョ種・密林派生	263	230	364	257	418	じゅうげき、クラッカー
モーリィ	モギィ種　砂漠派生	334	388	342	365	280	スクラッチ、ブレイクスピン
ローレンツ	ビークロン種・密林派生	329	436	189	213	421	ツノばらい、ビーブラート
ピセロガ	サイローラ種・海岸派生	354	402	159	387	177	モーシン、ドリフタン
マグマリュウ	ロードランナー種・砂漠派生	322	344	305	338	319	しっぽアタック、ファイアボール
ツンツン	モモ種・雪原派生	289	317	269	422	302	ダンク、スピンエア
パタゴニア	ナーガ種　雪原派生	374	396	242	316	360	ダブルストレート、真空弾
タイニィテイル	ニャー種　雪原派生	386	269	274	392	244	ハワイニャン、10時10分
バルティック	ヘンガー種・海岸派生	218	332	433	376	315	コアアタック、フォースボンバー
プレシオーラ	レシオネ種・海岸派生	404	340	329	283	271	ヒレピンタ、ブーメラン
アクエリア	ピクシー種・海岸派生	307	222	384	416	266	フェアリーダスト、スターライト
ゴロツキ	コロペンドラ種　砂漠派生	444	259	261	327	211	ぐるるるりん、ゴーゴーゴー
ジブラホーン	ライガー種　砂漠派生	339	368	274	381	255	ライファング、らいげき
マットン	ゲル種・砂漠派生	376	260	376	152	376	ゲルさいみん、ゲル砲
カブラカン	ゴーレム種・密林派生	347	447	234	161	456	ピンタ、1000トーン
パフィオ	プラント種　密林派生	422	108	377	268	214	かふん、タネマシンガン
ノイシュ	ニャー種・密林派生	373	315	322	386	280	のどじまん、ハワイニャン
オストリッチ	ダックン種・森林派生	199	330	358	351	364	あたまスイング、投げまヘッド
キョロン	タコピ種・森林派生	359	371	340	366	157	カポエラ、タコピッピ
ガロ	ライガー種・森林派生	327	312	308	429	241	ライステップ、ライチャージ

Cランク

このランクあたりから、敵も追加効果をからめた攻めを見せ始める。要注意だ。

1	2	3	4	5	6	7	8
ラシュモア	ゴーレム種・森林派生	242	326	172	106	234	ピンタ、メガトンキック
ドラッケン	ナーガ種・密林派生	266	283	161	157	174	ヘビーパンチ、ニードルカッター
テレーゼ	ヘンガー種・砂漠派生	148	155	341	288	155	ドリルパンチ、ビーム
トレビッツ	コロペンドラ種　密林派生	375	132	144	204	159	スイング、ピンボール
ゲイブルズ	ビークロン種　森林派生	189	313	138	163	211	ビーパン、ぶちかまし
アイシィクルー	ビークロン種・雪原派生	214	280	127	156	207	ツノばらい、ぶちかまし
ターキィ	ダックン種・雪原派生	111	242	264	235	227	アブ・ブーメラン、やなかんじ
メレンゲ	ゲル種・雪原派生	272	263	186	88	259	ゲルチャージ、ゲルばらい
ケルマディカ	ゴーレム種　海岸派生	229	358	204	97	184	メガトンキック、ロケットパンチ
カリンカ	スズリン種　海岸派生	100	116	297	272	283	ポッコリン、ねらってポン
ココモ	プラント種・海岸派生	318	120	274	139	104	かふん、おはなダンス
ティファナ	プラント種・砂漠派生	337	76	322	167	86	かふん、おはなダンス
アル・デコー	バクー種・砂漠派生	328	333	143	105	132	みみびんた、くしゃみ、バク進
バンデジー	タコピ種・砂漠派生	287	272	265	294	91	ミミンタ、タコピッピ、タコスミ
ダニー	ハム種・密林派生	161	207	152	320	137	うんちょ、ぐるぐるポッカン
バドレス	レシオネ種・密林派生	255	273	188	190	184	あたまピンタ、ヒレピンタ
リュシエンヌ	ピクシー種・密林派生	137	212	274	307	128	レイキャスト、ウィンディランス
ヴェルデ	ゲル種・森林派生	223	231	283	125	256	ゲルばらい、ゲル砲
リリ	ニャー種・森林派生	279	222	241	283	156	あたまヘッド、ハワイニャン
オースチン	ナーガ種・森林派生	288	237	211	166	180	ヘビーパンチ、ポイズンシャワー

Dランク

全体的にパラメータがアップし、使う技も強力になっている。戦いはここからが本番だ。

1	2	3	4	5	6	7	8
ノリス　K	バクー種・雪原派生	227	196	81	78	103	みみびんた、なめまくり
プルル	ゲル種　海岸派生	141	103	153	92	166	ゲルばらい、ゲル砲
ナンセル	サイローラ種・密林派生	167	184	74	182	91	モーシン、バックスピン
カッツ・O	ニャー種　密林派生	177	114	109	174	86	ニャッかき、ハワイニャン
ジャレミィ	ピクシー種・砂漠派生	92	103	218	221	79	サマーソルト、レイキャスト
モンブラン	モッチー種　雪原派生	142	127	141	152	163	べろべろ、コロロン
フロスティ	プラント種・雪原派生	215	57	171	100	76	つっつき、ピンタ、かふん
ブルガリー	ロードランナー種・雪原派生	132	160	98	175	126	しっぽアタック、とびげり
ナーミフ・A	タコピ種・海岸派生	144	152	151	156	71	ミミンタ、タコスミ
ナッソー	ライガー種・海岸派生	138	163	125	209	94	ライファング、ライスパイク
トニー	ハム種・海岸派生	116	154	134	214	107	ぐるぐるポッカン
ケプリス	サイローラ種　砂漠派生	140	166	72	164	112	バックスピン、バンバンバン
カイメン	ゲル種・砂漠派生	132	118	144	105	158	ゲルハンマー、ゲルばらい
ビリー	ハム種・砂漠派生	124	192	116	173	132	うんちょ、むっはー
グラッセ	モッチー種・密林派生	130	152	93	167	125	もっちり、べろべろ
ポーリン	スズリン種　密林派生	122	105	138	145	173	リンリンハット、ねらってポン
ワッカム・A	タコピ種・密林派生	177	110	150	152	74	タコピッピ、タコビーム
ボルネオ	スエゾー種・森林派生	121	170	189	122	105	しっぽ、なめ、スエビーム
ウーリン	バクー種・森林派生	184	215	53	58	112	なめまくり、バク進
アリシャ	ピクシー種　森林派生	116	153	121	209	63	サマーソルト、ウィンディランス

Eランク

最初のランクだけに、強いモンスターはいない。バトルの感覚をつかむのにぴったりの相手。

1	2	3	4	5	6	7	8
プラム	モッチー種・森林派生	123	121	122	147	131	もんた、もっちり
ジミー	ハム種　森林派生	84	136	107	152	89	ちょこっとパンチ、うんちょ
カナッペ	モモ種・森林派生	95	107	83	168	86	しっぽ、マシンガン
コモド	ロードランナー種　森林派生	111	150	94	148	106	しっぽアタック、タックル
ベルモ	スズリン種・森林派生	104	96	151	129	144	ポコリン、ねらってポン
シフォン	スズリン種・雪原派生	112	103	137	130	153	ポコリン、ねらってポン
スチュアート	ライガー種・雪原派生	99	130	106	159	85	ライファング、ライスパイク
メリー	ハム種・雪原派生	90	154	102	143	95	ちょこっとパンチ、むっはー
ウェブスター	ロードランナー種・海岸派生	107	132	88	155	102	しっぽアタック、タックル
ソラ	レシオネ種・海岸派生	155	129	118	101	107	ヒレピンタ、あたまピンタ
クストー	スエゾー種・海岸派生	97	137	151	124	108	かみつき、しっぽ
タルト	モッチー種・砂漠派生	111	104	120	151	135	もっちり、コロロン
グリグリーノ	スエゾー種・砂漠派生	106	126	156	127	110	しっぽ、なめ
テキーラス	プラント種　砂漠派生	164	53	132	88	73	ピンタ、おはなダンス
シックス	スエゾー種、密林派生	102	122	161	141	102	かみつき、なめ
ロロ	モモ種　森林派生	94	108	82	163	101	ひっかき、マシンガン
ウルムチ	ロードランナー種・密林派生	105	130	85	140	100	しっぽアタック、とびげり
ワカバ	レシオネ種　森林派生	154	127	134	103	115	ヒレピンタ、レシホーン
シスル	プラント種・森林派生	160	42	151	81	72	つっつき、かふん
スピナチオ	ライガー種・森林派生	96	122	106	153	101	ライファング、サマーソルト

ポイントQ&A

Q　追加効果つきの技で攻めてくる相手になかなか勝てません。何かいい対策はありませんか？

A　技の追加効果は当たらなければ発生しないので、素早さを上げまくって「どうたいしりょく」など回避率が上がる特徴を身につければ、受ける確率はかなり減らせます。素早さが上がりにくいモンスターは、その点で不利ですね。ただ、「心」属性の技の追加効果だけなら、アクセサリの「サングラス」で抵抗力をつけられますよ。

PS2

エンドネシア

摩訶不思議な雰囲気が漂うRPG、『エンドネシア』をわかりやすく解説&攻略していくぞ!

5/31 RPG	▶¥6,800	▶エニックス
	▶MC2(436KB)	

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームのキーワードは「エモ」ですが、何度「モエ」と書きそうになったことか……。「萌えてどうする！」とひとりで笑いながら原稿を書きましたが、モエって書いてあったらごめんなさい、編集のMくん(苦笑)。ゲーム内容は「萌え」という方向性ではなくジックリ腰をすえて遊ぶタイプですかね。ワイン片手に優雅に(ムリ)。(犬)

©バンプール・エニックス 2001

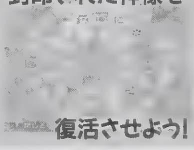
ゲームシステムの紹介&ゲーム序盤を徹底フォロー!!

いよいよ発売直前になった『エンドネシア』。今までのゲームにない斬新なシステムを採用しているため「イマイチわかりにくい」というユーザーも少なくないはず。そこで、序盤の攻略を始める前にシステムの基本部分をおさらいして、何となくでもゲームの雰囲気がわかったところで攻略へと進んで行くことにしよう。攻略部分はチャート入りでの解説となっているので、ゲームシステムに不慣れな最初のうちは重宝すると思います。

『エンドネシア』はちょっと変わったRPGなのです!!

このゲームはRPGでありながら、敵がいなければ戦闘もない。主人公にはレベルもないというシステムを持っている。存在するのは「エモ」というアイテムと、主人公のステータスだけ。舞台となるエンドネシア島では、10日周期でループする時間と多くの神様が存在し、主人公はあらゆる手段で封印された神様を復活させ、元の世界へ戻ることが目的となる。

封印された神様を



復活させよう!

◀神様の復活がメインだが、ボーっと10日過ごすのもおもしろい!?

SYSTEM ゲームを楽しむための基本をチェック システム解決編

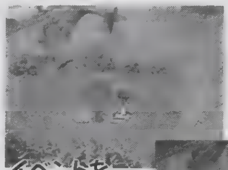
このゲームを知るうえで避けて通れないのが「エモ」だ。ここでは、そのエモについて解説していくとともに、主人公のステータスや神様復活までの流れを詳しく紹介していくぞ！

システムの要"エモ"って何？

エモとは何か……。簡潔に説明すると主人公の「気持ち」をアイテム化したようなもの。キレイ、ウレシイ、コワイといったエモを入手していき、適切な場所で使用すると何らかのイベントが発生して新たなるストーリーが展開される。つまり、さまざまな気持ち(エモ)を使うことこそがこのゲームのポイントなのだ。

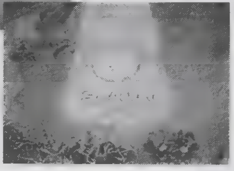
◉エモを入手!

エモは主人公が何らかの行動を起こすことで入手できる。ほとんどは、決まった場所で行動を起こさないと入手できないが、一部のエモは場所に関係なく入手可能。例えば、お腹が極端に減るとハラヘリのエモを取得、といった感じだ。エモの種類はたくさん存在するが、最初に所持できる数は各エモ1つずつ。しかし、神様を復活させていくことで、エモの所持数は増やすことが可能となっているぞ！



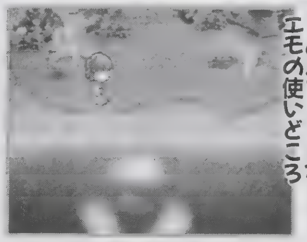
◀▼エモは主人公がいろいろな行動を起こすことで入手できる。多くのエモを入手して、来るべきイベントに備えよう。

イベントを起こすために必要だぞ!



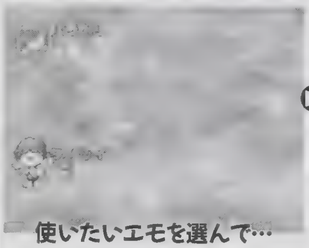
◉エモを使う!

入手したエモは、イベントを発生させたりクリアするときに必要となる。しかし、エモはいつでも使えるわけでなく、右の写真のようなエフェクトが出たシーンでのみで使うことができる。使うべきエモはだいたい決まっているので、何か反応があるまでいろんなエモを使ってみよう。使うエモが合っていればイベントが発生し、何らかの情報が入手できたり、神様の封印を解くことができるのだ。



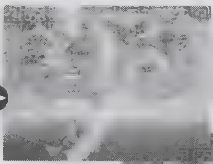
このエフェクトがエモの使いどころ

▲光が取り巻いているシーン！ ここがエモの使いどころ。



使いたいエモを選んで…

▲その場に適した エモを選んで使おう。エモの選択は状況を把握して考えれば簡単だぞ。



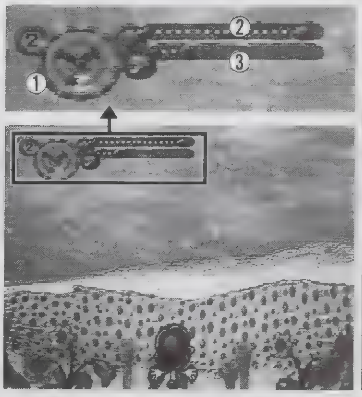
イベント発生!!

▲▶エモの使いどころが合っているとイベント発生！ そのほか、危機から逃れたい場面で使うこともある。

画面左上のステータス表示をCHECK!

エモという、気持ちをアイテム化したもの以外に覚えておくべきなのは、主人公の3つのステータス。たった3つのステータスではあるが、それがゲームバランスを絶妙に保ち、シンプルだが奥深いゲームシステムを実現している。ここでは、それら3つのステータスについて詳しく解説するのチェックしておこう。

◉ステータス表示類の詳細



①時間経過(ねむけ)

時計のまわりのゲージが主人公のねむけを表している。時間経過とともにゲージが青→黄→赤色と変化し、すべて赤くなるとねむけで主人公がダウンし、ゲームオーバーとなってしまう。ダウンする前に必ずベットまで戻ろう。

②主人公の元気度

主人公の元気度を示すゲージ。このゲージも時間がたつにつれて徐々に減っていき、ゲージが0になると主人公が倒れてゲームオーバーとなる。回復手段はベットで寝るか、一部の食べ物(「うまちゅぶ」など)を食べること。

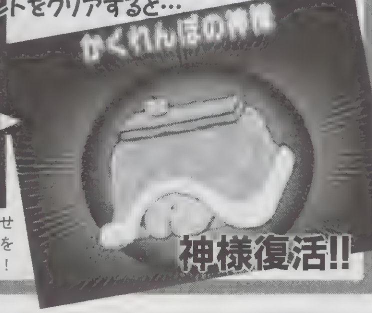
③主人公の空腹状態

これも元気度と同じく時間経過で徐々に減っていく。空腹状態になると周囲の視界がボヤけて歩きが遅くなってしまうので、素早い行動ができなくなるぞ。回復手段は食べ物系アイテムを食べるしかない！

イベントをクリアして神様を復活!!

エモを使ったり、ある条件をクリアしたりすると神様が復活する。このゲームの目的は封印された神様を復活させて、元の世界へ戻してもらうことなので、これは重要なポイントとなる。エンドネシア島のフィールドを歩いて、石に封じられた神様を見つけたら、そのまわりに何かないか探すようにしよう。

イベントをクリアすると…



神様復活!!

▲▶石の像があれば、近くで神様を復活させるイベントがある証拠。見事そのイベントをクリアすれば神様が石像からよみがえるぞ！

ポイントQ&A

Q　イベントの時間制限や日にち制限を知る方法はないのですか？

A　残念ながらイベントの発生時間や日にちを知る方法はなく、ヒントとしてもゲーム中には出てきません。ポイントとしては、どのゾーンでも日にちと時間がバッティングするイベントはないので、イベントが起きないと思ったら寝まくって10日ループを何度も繰り返してみるのがオススメでしょうか。

Let's Play! チャート付き! エントランスゾーン攻略
序盤のゲームの流れとワンポイントアドバイス

ここではエンドネシア島最初のエントランスゾーンを中心に、神様の復活法を公開。イベントには発生時間が存在するものもあり、注意が必要だが、プレイするうえで大きなヒントになるので参考に。

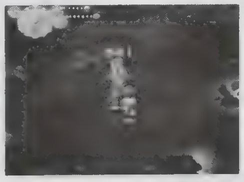
10人の神様を復活させるフローチャート

① 名前ボードに名前を入力すると「名前の神様」が復活
② バルーン草をふくらませて「タノシイ」のエモをGET!
③ 鳥がいるとき、魚に「タノシイ」のエモを使うと「弱肉強食の神様」復活
④ 「おおいも」を電子レンジに1時間入れて焼くと「時計の神様」復活
⑤ 日中、池のそばにいるカウントに話しかけてエモを使い水モグラの話を聞く
⑥ 朝、石の家に水モグラの子どもが出現。それを群れに戻してやる
⑦ 水モグラの子どもを発見後、カウントに話しかけると「迷子の神様」復活
⑧ 夜、池のそばにいるカウントに話しかけて蛍アリの話を聞く
⑨ 夜中、カラテアントの神像近くで蛍アリを発見する
⑩ カウントに話しかけ、一緒に???すると「ミクロの神様」復活
⑪ 日中、かくれんぼの像の近くにいるバンジーに「タノシイ」のエモを使ってかくれんぼをする。「かくれんぼの神様」復活
⑫ 雨が降っているとき、大きな傘の下に入り雨宿りすると「雨宿りの神様」復活
⑬ 正解(1匹)のダッコチと一緒に体重計に乗ると「ウエイトの神様」復活
⑭ ダッコチエリアでメカ0号がダッコチに取りつかれているのを発見
⑮ 変形したダッコチに???を使うと「メカの神様」復活
⑯ 「かくれんぼの神様」復活後の2周目に「ブルースハーブの神様」が復活可能に

復活にコツがある神様のワンポイントアドバイス

◉ミクロの神様

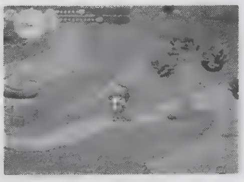
ミクロの神様を復活させる鍵は、すごく小さい「蛍アリ」を見つけることだ。場所はカラテアント神殿(カウントがいる池の南)。夜、ある時間帯にしか光らないので見つけにくい。とにかく小さいので、目をこらして探すしかないのだが……。



▲あまりにも小さいので写真では見にくいかもしれないが、画面中央あたりに光っているのが「蛍アリ」だ。

◉ウエイトの神様

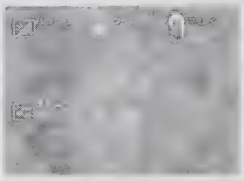
木にぶら下がっている多くのダッコチの中から、正解(当たり1匹)を連れて体重計に乗るというイベント。紫の道から外れるとダッコチが逃げてしまうので、体重計へ行くのも一苦労。地道に1匹ずつ連れて行って体重計に乗るしか手はないぞ!



▲この紫の道から外れるとダッコチが逃げてしまう。素早く慎重に歩いていこう。

◉メカの神様

メカ0号(ロボット)に、変形したダッコチがとりついていて、そのダッコチにあるエモを使うとあっさりクリアできるイベント。そのエモは……現在は不明。どうやらあまり良い気持ちではないエモを使うとなにか起こるらしいのだが……。

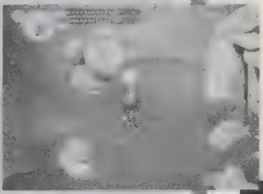


▲このイベントは、どのエモを使うかがポイントだ。気分が良くない感じのエモといえば……?

10人目の神様 ブルースハープの神様は2周目以降…

ブルースハープの神様は「かくれんぼの神様」を復活させ、2周目(最初の10日が過ぎたあと)でないとイベントが発生しない。そのイベントとは、バンジー(かくれんぼをした男)が新居で腹痛に苦しんでいるので「ブルーハーブ」をあげればOK。見事にブルースハープの神様が復活するはずだ。ただし「ある日」だけという条件付きなので、毎日通ってみよう。

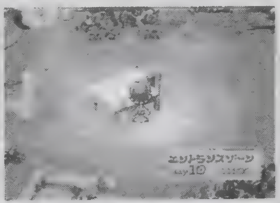
▶この神様だけは1周目で復活させることはできないので注意。



知っておくと得をする!! 『エンドネシア』のツボ

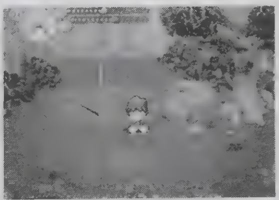
プレイしていくうえで、知っておくと冒険がグーンと楽になる技や決まりごとをいくつか紹介するぞ。基本的なルールはゲーム序盤のチュートリアル(神の声)で知ることができるが、見逃しがちなテクもあるので、ここで予習しておこう!

■10日単位でループ



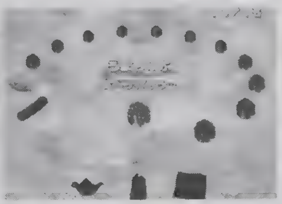
▲これはゲーム開始直後に知ることができるが、この世界は10日単位で日付がループする仕組みになっている。なので時間制限はなし。

■ⓧボタンの有効利用



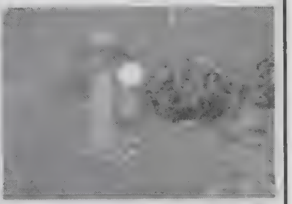
▲移動中にⓧボタンを押すとオート歩き(方向を変えるだけで勝手に歩く)、止まっているときに押すと座って空腹などを防げる!

■"ちゅぶ"は熟させよう



▲空腹を満たす「ちゅぶ」は、青いままだと空腹度を回復するだけだが、抜かずに置いておくと紫に熟して元気度も回復できるように。

■頭上にマークが出たら…



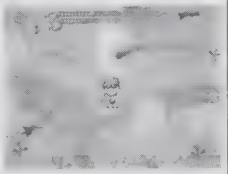
▲手のマークが出たらエモが入手できる場所、アイテム袋が出たらアイテムが使える場所なので、知っておくとなにげにお得!

先のゾーンで待っている神様たち!!

ここまではエントランスゾーンで出現する神様について解説してきたが、主人公の旅は始まったばかり。そこで、先にはどんなゾーンがあり、どんな神様が出現するのかチラっと紹介。ゾーンのつながりとしては、エントランスゾーン→ファンシーゾーン→森ゾーン・となっている。

ファンシーゾーン

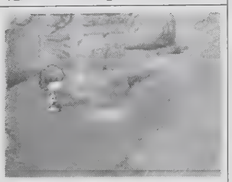
ファンシーゾーンのグラフィックは見た目にもかわいらしい雰囲気! しかし、ベッド(スタート地点)から遠くなるため旅をするには少々コツが必要。熟した紫色のちゅぶ「うまちゅぶ」を持てるだけ持って冒険すれば、時間制限によるねむけ以外は回避できるだろう。出現する神様は全部で7体。出現イベントには日にち制限があるぞ。



▲花の神様を復活させるところ。花畑で「キレイ」のエモを使おう。

森ゾーン

ファンシーゾーンの先にある森ゾーンは、まともに移動すると往復するだけで時間を消費してしまうため、長時間の冒険ができない。そこで「しるべ石」の間をワープできるアイテムを神様復活のごほうびとしてもらい、森ゾーンまでの移動距離を縮める工夫をしよう。なお、出現する神様は5体で、ここでも日にち制限イベントがある。



▲これが「しるべ石」。各ゾーンにあるのでワープできると便利。

エントランス・ファンシー・森ゾーン "エモ"GETデータ

気持ちのアイテムともいえる「エモ」の入手条件と場所をドーンと公開。下記リストに掲載してあるのはエントランスゾーン、ファンシーゾーン、森ゾーンのみだが、これさえあれば序盤でエモ入手に困ることはないだろう。

エモ名	入手ゾーン	入手場所	入手方法
ハラヘリ	全ゾーン	どこでも	腹が極端に減る
クイスギ	全ゾーン	どこでも	食べ過ぎる
ネムイ	全ゾーン	どこでも	眠くなる
クヤシイ	森	スコウテが出現する場所	3カ所で意地悪される
コワイ	エントランス	ダッコチのいる場所	くっついたダッコチが変形
	ファンシー&森	ランスの馬	馬におしゃれニンジンをあげて会話
	森	ふくろうのいる場所	夜、ふくろうが鳴いてるとき
	森	伐採場(スティーブ)	木が倒れるときに近くにいる
タノシイ	エントランス	ダッコチのいる場所	ダッコチを体にくっつける
	エントランス	バルーン草	バルーン草をふくらませる
カッコイイ	エントランス	カウントがいる場所	カウントに名前を名乗る
	エントランス	メカ0号(メカミのメカ)	メカが飛び立つシーンを見る
キレイ	ファンシー	ジャンボ池	シャボン玉が飛んでいるのを見る
サビシイ	エントランス	カウントがいる場所	カウントに「おじさんだれ?」を選択
カナシイ	森	スコウテが出現する場所	4カ所で意地悪される
	森	リスの訓練所	カラスにリスが食べられたとき
カワイソウ	森	リス五輪会場	リス五輪で負けたリスを見る
クサイ	森	スティーブがいる場所	家でスティーブが飲んでいるとき

ポイントQ&A

Q 生えている「ちゅぶ」を抜いたらもう生えてこないのですか?
A 「ちゅぶ」は主人公の元気度や空腹度を回復する貴重な食べ物。抜いてしまうとなくなってしまいますが、しばらく(数日)するとまた生えてくるのでご心配なく。もちろん、できるだけ熟させて「うまちゅぶ」にしてから抜くのは基本中の基本。ただし、持てるアイテム数を越えて抜いてしまうと捨てなければいけないので注意。

©1996 1998 1999 2000 2001 NAMCO LTD. (社)日本野球機構公認 フランチャイズ11球場公認

PS

ワールドスタジアム5

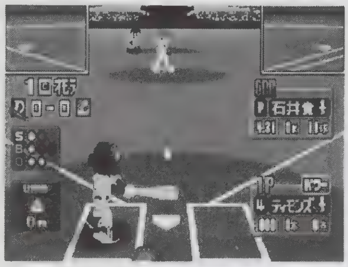
野球ゲームの王道『ワースタ』をさらにおもしろくするウラワザを紹介するぞ!

発売中	▶¥5,800 ▶ナムコ
SPG	▶MC(9ブロック)、PS(15ブロック)

PS. I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

SPG好きな私にとって、『ワースタ』は無視できない存在。前作までは選手育成に励んでいたけれど、今はオリジナルチームが作れる「海賊リーグ」に夢中! 我が中日ドラゴンズを強化しようと思うんだけど、チームへの愛情のせいか、なかなか選手を外すことができなくて、結局外国人選手の入れ替えで終わることに…(涙)。 (高橋)

楽しめるのは野球だけじゃない!? ウラワザ6連発+αを大公開!!

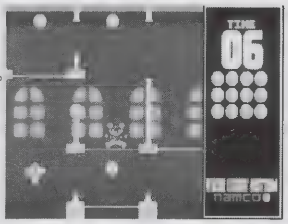


人気野球ゲーム『ワールドスタジアム』の最新作。選手を育成できる「分身くん」やオリジナルチームを作る「海賊リーグ」など、充実したモードで白熱した野球が楽しめるが、さらにおもしろ味がアップする6つのウラワザを紹介していくぞ。

◀コミカルなキャラが画面内を駆け回る「ワースタ」。これだけでも十分楽しめるのに、さらにおもしろくなるウラワザとは…?

ウラワザ No.1 ミニゲーム「マッピー」に隠された秘密

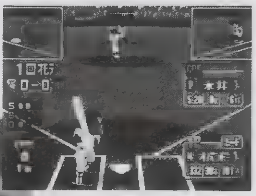
ロード中に遊べる「マッピー」で、制限時間内にすべてのボールを獲得するとマッピー球場が使用可能になるぞ。また、ステージ中に出現する〝永瀬麗子〟を取ると、「分身くん」モードで獲得したチアガールが永瀬麗子に変身する。なお、ボールを取るときは、壁に体をぶつけてすばやく降下すること。

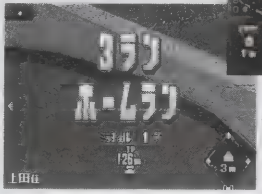


◀最短ルートをよく考えて行動すれば、全部獲得できるはず。

ウラワザ No.2 ソフトボールのルールでプレイ

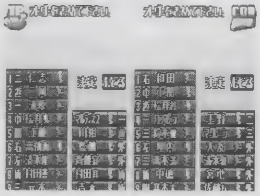
オープン戦で遊ぶとき、球場決定後の〝NOW-LOADING〟中にⅠPコントローラのLⅠとRⅠをホールドした状態で試合に入ると、ソフトボール形式でプレイすることができる。なお、このモードでは、全投手の投球フォームがソフトボール投げになったり、使用するボールが大きくなったりするなど、特殊な仕様になる。





◀▲このモードでは、狭い河川敷球場を使用することになる。だが、バットの芯でボールをとらえなければホームランを打つことができないぞ!

ウラワザ No.3 先発オーダーを自動的にベストメンバーに

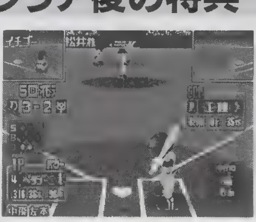


◀あくまで調子のいい選手を中心にオーダーが組まれるので、守備体系に注意。

オーダーセレクト画面で、コントローラのLⅠとRⅠを同時に押すと、先発オーダーに最適な選手をCOMが自動的に選択してくれる。初期設定の打順とは異なり、調子の合計値が高い選手を中心にオーダーを組んでくれるので、試合中のチャンスも増えるはず。

ウラワザ No.4 海賊リーグクリア後の特典

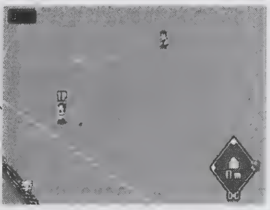
まず、「海賊リーグ」をクリアしたセーブデータ(2周目の記述があるデータ)をロードする。すると、海賊リーグで作成したチームを「オープン戦」や「リーグ戦」で使用することができるのだ。チームセレクト画面には海賊旗が追加されるので、すぐわかるはず。



◀プレイヤーが作ったドリームチームで、リーグ戦を戦い抜くことも可能だ!

ウラワザ No.5 試合で役立つ3つのウラワザ

意外と重要な試合中の隠しテクニックを3つ紹介しよう。1つ目のスーパー返球は、肩力Aランク以上の外野手が走りながらその方向の塁に投げると、通常の1.2倍速く送球できるというもの。ただし、1塁にスーパー返球はできないので注意。2つ目のプッシュバントは、ボールが当たる瞬間に✚キーの上を入力することで出すことができる。この技ができるのは、バントのレベルが「うまい」選手だけだ。最後の技は、守備時にLⅠorRⅠを押すと、操作する選手を固定できる。



◀フライを取るときに野手を固定すると、カーソルの切り替わりを防ぐことができるぞ。

肩力Aランク以上の外野手一覧表

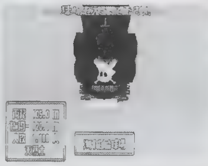
球団	選手名	球団	選手名
ダイエー	秋山	巨人	松井秀、高橋由
西武	大友	中日	李
日本ハム	なし	横浜	なし
オリックス	田口荘	ヤクルト	飯田、佐藤真
ロッテ	なし	広島	金本、緒方
近鉄	Tローズ	阪神	なし
ナムコ	クロヴィス、ムゥ	メリケン	ウォーリー、ピンズ、グワン、イチゴー、つよいじょう

バント「うまい」の能力を持つ選手一覧表

球団	選手名	球団	選手名
ダイエー	本間、柳田、鳥越、坊西、ラジオ	巨人	岡島
西武	高木大、高木浩、小関、垣内、和田、大友、清水雅、宮地、佐藤友	中日	種田、中村、バンチ、ギャラード
日本ハム	小笠原、奈良原、田口、下柳、ミラバル	横浜	佐伯、ズーバー、石井義、波留、多村、古木、谷繁
オリックス	大島、五島、 具	ヤクルト	土橋、代田、ハースト
ロッテ	福浦、橋本	広島	木村、東出、前田、朝山、ヤング
近鉄	水口、武藤、前田、大村、鷹野、川口、藤井、前川、エルビラ	阪神	田中、赤星、松田
ナムコ	クロノア、セブン、ピノ、ムゥ	メリケン	ジーケン、カルケン、ロドックス、イチゴー

ウラワザ No.6 6つの隠し球場でプレイできる!

特定のモードをクリアしたり、ポケステのミニゲームで獲得したコインによって、6つの球場でプレイすることができる。ポケステを持っていない人は、海賊船球場とピッカリスタジアム、マッピースタジアムの3球場しか出現させることができないぞ。



◀海賊船球場などは、ゲームモードクリアで出すことができる。

隠し球場の出現条件

球場名	条件
海賊船球場	海賊リーグをクリアしたデータをロードする。
ピッカリスタジアム	ポケステ内のミニゲーム「スロットマシン」で獲得したコイン1万枚で購入可能。また、「分身くん」モードを主席で卒業した場合も使用可能になる。
河川敷球場	ポケステ内のミニゲーム「スロットマシン」で獲得したコイン2万枚で購入することができる。
リッジドーム	ポケステ内のミニゲーム「スロットマシン」で獲得したコイン5万枚で購入することができる。
マッピースタジアム	ポケステ内のミニゲーム「スロットマシン」で獲得したコイン7万6500枚で購入することができる。
ゼビウススタジアム	ポケステ内のミニゲーム「ゼビウス」で、アンドアジェネシスを10機撃墜すると使用することができる。

CHECK なんと! ポケステのミニゲームにもウラワザが!

ポケステのミニキャンプで行えるウラワザを2つ紹介!

●さとりのカーソルがパックマンになる!

18:00~19.00の間に「さとり」をプレイすると、手のかわりにパックマンが出現。

●スタッフロールを見る方法

分身くんをキャンプインさせていない状態で、「NO DATA」が表示されている間に下ボタンを押すと、スタッフロールを見ることができる。

ポイントQ&A

Q 海賊リーグでなかなか勝ち進めません。どうしたらいいんでしょうか?

A このモードは1イニング制のため、失点=敗戦と考えてください。このため、攻撃力よりも守備力重視のオーダーを組むことをオススメします。また、外野に足が速い選手を配置することも忘れずに。ちなみに攻撃面のポイントは、ミートで流し打ちを心がけること。これで、得点チャンスが増えるでしょう。

©2001 ARTDINK All Rights Reserved.

PS2

ゴルフルGOLF

キャラクター育成に欠かせない詳細データと育成のコツを伝授！

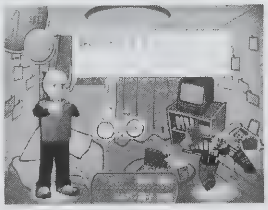
発売中 ACT	▶¥6,800 ▶アートディンク
	▶MC2(350KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

このゲームで最も難しいのが、微妙な力加減が必要なアプローチショット。じつはこれ、引き上げたクラブとキャラが重なっている部分によって、力加減がわかるんです。クラブのシャフトが膝と重なったときは10%、太ももは15%、わき腹は25%、肩は30〜40%ぐらいで打てます。アプローチが苦手な人は、一度お試しあれ。（高橋）

MYゴルフモード攻略 キャラクター育成に欠かせない㊙データ公開!!

ゴルフゲームをプレイしながら、ゴルファーを育成するスポーツACT。ゲームの目的は、キャラを育てつつ、5年以内に4大大会を制覇すること。大会で優勝するには、練習やアイテムなどの効果を覚え、効率よく育成することが必要。今回は、育成ゲームに欠かせない詳細データと合わせて攻略していくぞ。



◀画面上に表示されない詳細データを覚えて、理想のゴルファーを育て上げるのだ！

8種類あるパラメータの意味は!?

各パラメータの数値は、飛距離やコントロールなどの効果に関係している。下にある表を参考にすれば、パワータイプのゴルファーやテクニックにたけたゴルファーなど、思いのままに育成することができるぞ。なお、練習や試合で得た経験値の合計が20以上になると、レベルが1つ上がる。

パラメータ一覧

パワー	飛距離に大きく影響する
テクニック	スピンボールの効果に影響する
インパクト	ジャストミートしやすくなる
コントロール	フェードorドローボールの効果に影響する
体力	飛距離やケガなどに影響する
気力	試合時に発揮される能力が95%〜105%になる
調子	試合時に発揮される能力が95%〜105%になる
熟練度	試合や練習で使用した分だけ熟練度が上がる

▲パラメータの数値を高めると、試合で好成績を収めることができる！

㊙データ1 練習効果

◉効率のいい練習を行うことが勝利への第一歩!!

キャラの能力を上げる練習は、全部で11種類。ゲーム序盤は、パワー育成に優れた通常練習を中心に行うのがベスト。これに体力も気力も減らないイメージトレーニングを組み込んで、ほかの部分を補うこと。また、一度に複数のパラメータを上げることができる練習場のメニューは、難易度が高く、体力と気力が減少するので、右スティックの操作に慣れてから選択しよう。なお、ケガや病気の状態で練習したり、同じ練習を連続して行うと、選択した練習を失敗することがある。このときの効果は約70%しか得られないぞ。

練習効果一覧表

種類	内容		パワー	テク	イン	コン	熟練	体力	気力
	筋力強化		10	ー	ー	ー	ー	-7	ー
	技術研究		ー	1	2	1	ー	ー	ー
	実践練習		1	2	2	2	ー	-6	ー
	打ち込み練習		7	ー	ー	ー	5	-5	ー
イメージトレーニング	パワー		4	ー	ー	ー	ー	ー	ー
	テクニック		ー	4	ー	ー	ー	ー	ー
	インパクト		ー	ー	4	ー	ー	ー	ー
	コントロール		ー	ー	ー	4	ー	ー	ー
	10ボール	10球カップイン	3	9	3	8	ー	-2	-8
		5球カップイン	1	4	1	4	ー	-2	-8
		すべてミス	1	1	1	1	ー	-2	-8
	アプローチ	10球チップイン	4	45	3	44	ー	-5	-5
		5球チップイン	1	25	3	21	ー	-5	-5
		1球だけチップイン	1	9	3	5	ー	-5	-5
		すべてミス・ピン側4m1回のみ	1	1	1	1	ー	-5	-5
			1	2	1	1	ー	-5	-5
	ナイスショット	すべて200yオーバー	3	1	4	2	ー	-8	-2
		すべてミス	1	1	1	1	ー	-8	-2

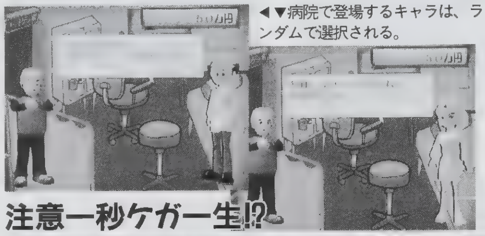
※表内のテクはテクニック、インはインパクト、コンはコントロールをそれぞれ表します。

オススメの練習メニュー

ゲーム序盤はプロテストの合格を目指して、打ち込み練習と技術研究を中心にメニューを組むこと。合格後はナイスショット練習でインパクトを中心に上げていき、飛距離とミート率を高めよう。

㊙データ2 休養

◉体力回復のほかにもケガや病気を治す効果アリ!



◀▼病院で登場するキャラは、ランダムで選択される。

注意一秒ケガ一生!?

休養では、減少した体力や気力、ケガや病気といった症状を回復することができる。体力と気力が減少した状態で大会に参加しても、本来の能力を発揮することができない。体力の数値が5ぐらいになったら休養すること。休養先は、料金が10万円とやや高めだが回復効果が高く、ケガと病気も治せる病院がオススメ。所持金が少ない場合は自宅で我慢しよう。なお花粉症は、休養でも治すことができない病気なので、注意しよう。

休養効果一覧表

行き先	体力	気力	病気	ケガ	備考
自宅	1〜12	1〜8	回復	回復	——
旅行	ー	1〜50	なし	なし	ホテルと旅館が選択できる
温泉	ー	ー	なし	なし	翌月の調子が一定になる
病院(男性)	1〜50	ー	回復	回復	体力のみ回復する
病院(女性)	1〜50	全回復	回復	回復	体力、気力、調子が回復する

㊙データ3 アイテムデータ

◉手軽にパラメータの数値をアップ!

ゴルフショップで購入できるアイテムの中には、飛距離やミート率が上昇するものがある。基本パラメータのようにレベル上げを行う必要がなく、手軽に能力をアップできるのが魅力だ。なお、アイテムを購入したあとは、ステータス画面で装備を変更しておくのを忘れないように。

アイテム効果一覧表

種類	名称	金額(万円)	飛距離	ミート	球を曲げる	球速度
ドライバーセット	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	20	G	ー	ー	ー
	ポピュラー	100	F	B	ー	ー
	ハイクラス-H	150	E	ー	ー	ー
	ハイクラス-C	150	D	B	ー	ー
	プロユース-H	300	C	ー	ー	ー
	プロユース-C	300	B	B	ー	ー
	プロユース-A	500	A	ー	ー	ー
アイアンセット	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	20	G	ー	ー	ー
	ポピュラー	100	F	ー	D	ー
	ハイクラス-H	150	E	ー	ー	ー
	ハイクラス-C	150	D	ー	D	ー
	プロユース-H	300	C	ー	ー	ー
	プロユース-C	300	B	ー	D	ー
	プロユース-A	500	A	ー	ー	ー
ウェッジセット	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	10	ー	ー	ー	ー
	ポピュラー	50	ー	ー	ー	ー
	ハイクラス-S	100	ー	ー	D	ー
	ハイクラス-C	100	ー	B	ー	ー
	プロユース-S	200	ー	ー	D	ー
	プロユース-C	200	ー	B	ー	ー
	プロユース-A	300	ー	B	D	ー
パター	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	50	ー	D	ー	ー
	ポピュラー	100	ー	C	ー	ー
	ハイクラス	200	ー	B	ー	ー
	プロコース	500	ー	A	ー	ー
ボール	ベーシック	0	ー	ー	ー	ー
	ポピュラー	10	ー	ー	ー	E
	スピンマスター	50	ー	ー	ー	D
	フライトマスター	100	ー	ー	ー	C
	C-マスター	100	ー	ー	ー	B
	オールマイティー	200	ー	ー	ー	A
シューズ	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	10	ー	ー	D	ー
	ポピュラー	50	ー	ー	C	ー
	ハイクラス	100	ー	ー	B	ー
	プロユース	200	ー	ー	A	ー
グローブ	ビギナー	0	ー	ー	ー	ー
	スタンダード	10	ー	D	ー	ー
	ポピュラー	50	ー	C	ー	ー
	ハイクラス	100	ー	B	ー	ー
	プロユース	200	ー	A	ー	ー

※表内のアルファベットは、各能力の上昇率を表します。Aが最も高く、Gは上昇率が最低になります。

ポイントQ&A

Q　コース上の正確なデータを知る方法はありませんか？

A　コース上のデータは、高い契約金を支払って雇うキャディさんの能力によって知ることができます。なお表示されるデータは、風の向きと強さ、カップまでの正確な距離、ラフから打つときに受ける正確な抵抗値、ボールの弾道と落下点、コース上の地形といった7項目。能力が高いほど契約金も高くなるので、気をつけてください。

PS SPIDER-MAN (スパイダーマン)

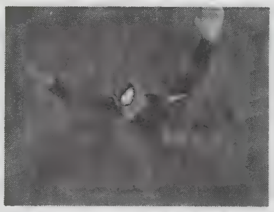
今回はベノムずくしのステージ6を紹介。
この記事を参考にして、ベノムを追い詰めろ!!

発売中	▶¥5,800 ▶サクセス
ACT	▶MC (1ブロック)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

クモの能力を駆使して、なみいる悪漢をなぎ倒すスーパーヒーロー・スパイダーマン(愛称:スパイディ)。そんな彼だけど、どういうわけか水だけは苦手らしく、膝までしかない浅い水路に落ちても、必ず溺れます。とくにこのステージでは、何度溺れ死んだか数え切れません。頼むから水泳の特訓をしてくれスパイディ!! (黒猫@)

ゲーム最大の山場・ベノム地下要塞を徹底攻略!

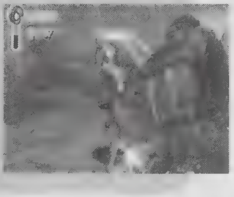


▲多彩なアクションが要求される難関ステージ。わずかなミスが命取りに!!

今回の攻略範囲・ステージ6(SEWER ENTRANCE〜SPIDEY VS. VENOM AGAIN!)は、これまで以上に複雑な仕掛けが続出する難関ステージ。敵の攻撃も激しいので、ひと筋縄ではいかない。ミッションごとに効果的なアクションを駆使して、効率よくクリアしていこう。その中でもとくに難関となる6つのポイントを、ピックアップして大攻略! さらに、対ベノム戦の必勝法も紹介するので、対決時の参考にしてほしい。

CHECK 行く手をはばむ手ごわいやつら VS.リザードマン

ステージ6に登場する敵は、ベノムを除けばこのリザードマンのみ。集団でスパイディを取り囲んで攻撃してくるだけでなく、離れた距離では毒液を飛ばしてくる強敵だ。ウェブトラップでは動きを封じることすらできず、天井や壁に張り付いてやり過ごそうとしても、毒液で撃ち落とされてしまう。毒液を飛ばされる前に自分のほうから接近し、ジャンプ攻撃やコンボ攻撃で撃破していこう!!



▶無理に逃げるより積極的に攻撃したほうが、結果的にダメージは受けないぞ。

ステージ6 ベノム地下要塞攻略チャート

全9ミッションで構成されたステージ6から、とくに難しいポイントをピックアップして徹底攻略!!

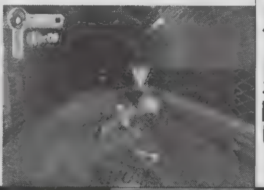
ステージ6の大きな流れは、下の攻略チャートのとおり。ゲームオーバーになった場合は、各ミッションの最初からリトライできる。全体的なポイントは、いかにウェブを温存しながら先に進むかということ。各所に落ちているウェブカートリッジを残らず回収しつつ、対ベノム戦に備えて、できるだけウェブアクションに頼らず攻略していきたい。

ステージ攻略チャート

1	SEWER ENTRANCE	大空洞では、空中を移動中に攻撃されて下に落ちないように、出現する敵を確実に倒しながら進んでいこう
2	SEWER CAVERN	ここでの移動には、ターゲットモード(L1)が必須。次に飛び移るパイプを、慎重に見定めながら進もう
3	SUBWAY	ジャンピング攻撃をヒットさせれば、敵は一撃で倒せる。アイテムは無理に取らず、敵を倒すのに集中したい
4	SEWAGE PLANT	水路に落ちると一発で死ぬので要注意。スイッチを押せば新しい道が開けるので、片っ端から押していこう
5	HIDDEN SWITCHES	大部屋の四隅にある4つのスイッチを押すことで、中央のプールが空になる。赤く光るのが次のスイッチだ
6	TUNNEL CRAWL	天井に張り付き、一定の周期で水位が上下する水路を移動していく。水が引いたら次の安全地帯まで急げ!!
7	VENOM'S PUZZLE	円筒形の空間を移動しつつ、扉を開けるスイッチを探す。正しい組み合わせは、青と赤のスイッチだ!!
8	THE LIZARD'S MAZE	最後の難関は、アミダ状の迷路。途中でアイテムを回収しながら、ベノムが待っている最深部を目指そう!!

POINT 1 チャートNo.3
アイテムは無視して敵をけちらせ!

タイムゲージがMAXになるまで逃げ回るより、積極的に戦うほうが、ダメージを最小限に食い止められる。周囲を囲まれてもあわてず、ジャンプ攻撃、またはコンボ攻撃で正面の敵を倒し、すぐに振り向いて次の敵に対処しよう。アイテムは放っておいても自動的に回収できるぞ。

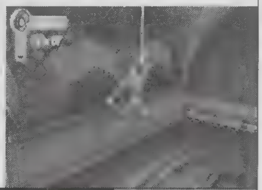


POINT 2 チャートNo.4
スイッチを押してルートを開け!

水路が立体的に入り組んでおり、迷いやすいので注意したい。行く手をはばむ水は、対応するスイッチを押すことでクリア。離れた場所のスイッチも、ウェブトラップ(△ボタン)で押すことが可能だ。ただし、一定時間が経過すると再び水が流れ出すので、急いで先に進もう。

POINT 3 チャートNo.5
4つのスイッチを順にPUSH!

4つのスイッチの中から赤く光るスイッチを探して、順番に押していく。敵は無限に出現するので、ここでは適当にあしらいながら、次のスイッチを目指そう。壁や天井を移動すると、毒液を飛ばしてくるので要注意! 中央のプールは、ウェブスイングで一気に対岸まで飛び移ろう。

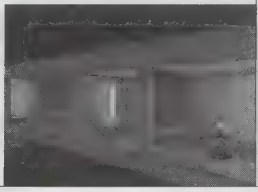


POINT 4 チャートNo.6
ポイントは増水をやり過ごすタイミング

タイミングを見計らって、次の安全地帯まで止まらずに移動する。ただし、1度の減水では目的地まで間に合わない。天井が高い場所に到着したら、必ずそこで停止して、安全地帯(壁にある水の跡より上)で増水をやり過ごそう。次に水が引き始めたら、一気に先まで進めるぞ!!

POINT 5 チャートNo.7
カギとなるのは青と赤のパネル

正しい組み合わせのスイッチを押し、行く手をはばむ4枚の扉を開く。4色のスイッチのうち、青と赤のスイッチを1回ずつ押すのが正解だ。黄色と緑のスイッチは無視して、最短の手順でクリアしよう。なお、スイッチのあるホールの中央は足場がないので落下しないように注意!



POINT 6 チャートNo.8
閉門トラップに注意せよ!

正しいルートは、最初の閉門トラップの先にある十字路を左に進み、次の十字路を右。そのまま直進して2連続の閉門トラップを突破し、最後にそこから2番目の十字路を右に曲がればクリアだ。途中に何度かベノムが登場するが、一定のダメージを与えれば、すぐに消えてしまうぞ。

CHECK 最強のライバル ベノムとの死闘
SPIDEY VS. VENOM AGAIN!

迷路のミッションをクリアすると、いよいよベノムとの直接対決が待っている。ベノムは前回の対決と比べても、段違いに手強いので、持てるすべてのテクニックを駆使して挑みたい。あきらめずに挑戦すれば、必ず道は開けるぞ!!

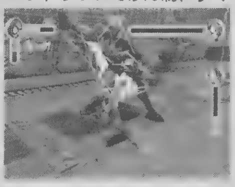
1■ジェーンを守りつつベノムを倒せ!

戦闘が始まると、ベノムは部屋を逃げ回りながら4カ所のスイッチを押していく。そのまま放置しておくと、水位が増してジェーンが溺れてしまうぞ。床下の水の流れを参考にして、最優先で対応するスイッチを止めよう。間違ったスイッチを押すと、さらに水位がアップするので注意!!

▶対応するスイッチは、水の流れている水路の先にある。急いで止めるのだ!!

2■必勝パターンはウェブ→インパクトウェブ

スイッチを入れる前にベノムを発見したら、絶好の攻撃チャンス!! ただし不用意に近づくと逆に反撃を食らうので、離れた位置からウェブトラップでけん制、すぐにインパクトウェブ(✚キー↑+△ボタン)を2連射してダメージを与えよう。これを数回繰り返せば、楽に倒せるぞ!!



▶ウェブトラップが命中すれば一瞬動きが止まるので、すかさず攻撃を加えよう。

ポイントQ&A

Q 迷路のミッション(THE LIZARD'S MAZE)を攻略中に、謎のトカゲ男が現れて何かしゃべるのですが……

A 彼の正体は、この要塞の本来の主であるリザード(THE LIZARD)。最初の閉門トラップの先にある十字路を右に曲がって直進すると、リザードのイベントが発生する。彼はここで迷路をクリアするためのヒントを教えてくれるのだが、声がかすれていてほとんど聞き取れないのが難点(笑)。言っている内容は、上のポイント6と同じだ。

©MARVEL and SPIDER-MAN:TM & Marvel Characters,Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademarks of Activision,Inc. ©2000 Activision Publishing,Inc. Developed by Neversoft. All rights reserved. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

©2001 ARTDINK.All Rights Reserved.

PS2

BASIC STUDIO

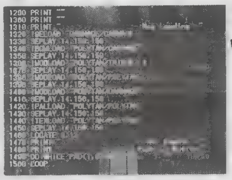
パワフルゲーム工房

絶対に覚えておきたい、各ツールの特殊機能を一挙公開! いろいろ使いこなしてみよう。

発売中	▶¥9,800 ▶アートディンク
ETC	▶MC2(50KB)

PS.I LOVE YOU! WRITER'S COLUMN

十数年前のパソコンユーザーは、誰しもBASICプログラムをコツコツと打って、ゲームを作ったことがあるんですよ。当時の雑誌は、読者からの投稿プログラムがいっぱい載っていて、活気にあふれていました。現在、第一線でがんばってるクリエイターさんたちは、そんな環境のなかで育ったんでしょうね。いい時代だったなあ。（こし）



◀各ツールの実力をフルに生かせれば、ゲーム制作の実力も楽しさも大幅にアップするぞ。

キミは活用してる? 各ツールの便利な機能!!

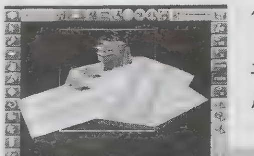
『BASIC STUDIO』の各ツールは、ゲーム制作をスムーズに進めるための、さまざまな機能を備えている。そこで今回は、そんな特徴的な機能を、ツール別にまとめて紹介していこう。これらをすべて使いこなせば、作業能率がグンと上がるはず!

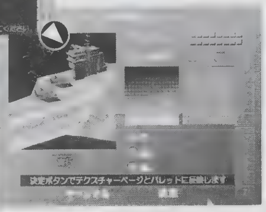
POLY-CRAFT編

3Dモデリングツール「POLY-CRAFT」には、3Dモデルを思いどおりの形にスピーディに加工するための、便利な機能が豊富に用意されている。作業をラクにするために、早めにマスターしておこう。

スナップショット◉3Dモデルを平面に!

3Dモデルを、平面の2D画像データに変えられるのがこの機能。3Dモデルの写真を撮るような感覚で画像データを作ることができる。複雑な形の立体を描くときなどに、この機能を使用すると平面になったときの矛盾がなく、リアルなグラフィックに仕上がる。



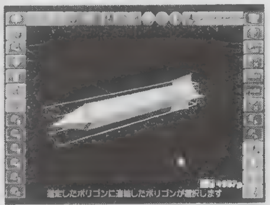


▶これで撮影OK。システムメニューから「テクスチャーの保存」コマンドを選び、保存しよう。

▲画面に表示されている3Dモデルから、平面データ化したい部分を枠線の中に収めて…。

当り判定指定◉ゲーム中の当り判定を指定

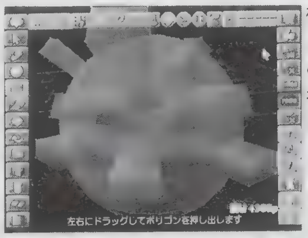
3Dモデルは、実際にゲームに使用する際の当たり判定の指定が難しい。しかし、『BASIC STUDIO』なら、実際のモデルを見ながら、範囲を指定するだけ。



▲判定の位置や大きさを自由に設定できる。ミサイルの判定はこんな感じ?

ポリゴンの派生ベベル機能◉ポリゴンモデルを自由に変形

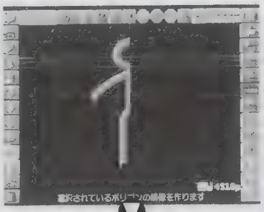
ポリゴンの派生メニューでは、元になるモデルに新たなポリゴンを付け、変形させることができる。その中のベベル機能は、モデルから台形の形のポリゴンを押し出したり伸ばしたりして、別の形を作る機能だ。ポインタを動かすだけの簡単操作で、複雑な形が自在に作れるぞ。



◀粘土細工のように、ポリゴンモデルを感覚的に楽しく作っていこう。

鏡像複写◉左右対称のモデルを1発作製

上下または、左右対称のモデルを作る際に必須のテクニックが、鏡像複写。選択したモデルの、ある基準面から、鏡に映したように同じ形のモデルを作ることができる。そのモデルを元のモデルとくっつければ、対称形をしたモデルができあがる。左右対称の部分が多い、モデルの作製には超便利。



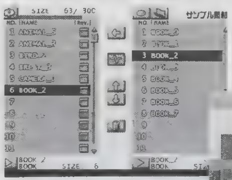
◀半分だけ作ったモデルを、中心の線を軸に鏡面複写。

◀もう半分が複写され、見事に人型のモデルが完成!

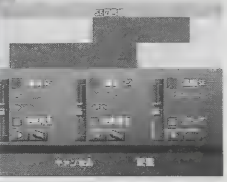
SCORE-NOTE編

SEエディタ◉効果音作りはおまかせ!

SEエディタは、2つの音を合成してオリジナルの効果音を作る機能。あらかじめ用意された2つの元になる音、その反響時間、重なりを指定して別の効果音を作る。



▲組み合わせしだいで、バラエティ富かな音を合成可能。



▶2種類の音が鳴る長さ、重なるタイミングを決めよう。

EZ-BASIC編

拡張命令◉本作ならではの拡張命令!

「EZ-BASIC」では、従来のBASIC言語に加えて、このソフトならではの拡張命令が追加されている。ここでは、通常パソコンで使用するベーシック言語にはない『BASIC STUDIO』オリジナルの便利な命令を4つ紹介していくぞ。

拡張命令一覧

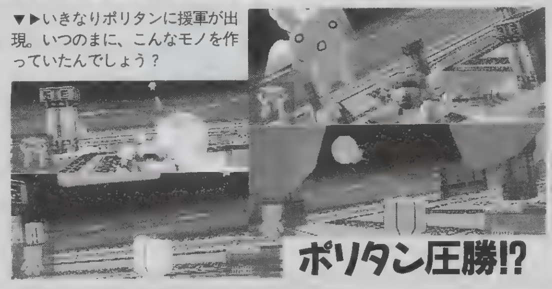
命令	概要
モデル表示	「POLY-CRAFT」で作製し、保存してあるモデルファイルを、ゲーム画面に表示する命令。3Dゲームを作る際の基本中の基本だ。
フォグ	画面上に霧のような、半透明の効果を表示させる命令。モデルが画面奥の霧の中に消えていくような、効果的な演出に応用できる。
エフェクト	画面上を動くキャラクターに、残像が見えるような特殊効果を与える命令。キャラクターが動き回ることの多いACTやRCGで使用すれば、スピード感たっぷりの、迫力あるシーンを演出することができるぞ。
スクリーン	画面を分割するための命令。画面ごとにカメラのような機能が用意されており、それで撮影したように3Dモデルの違う方向から見た状態を表示できる。画面分割した対戦ゲームや、RCGではバックミラーなどにも応用できる。

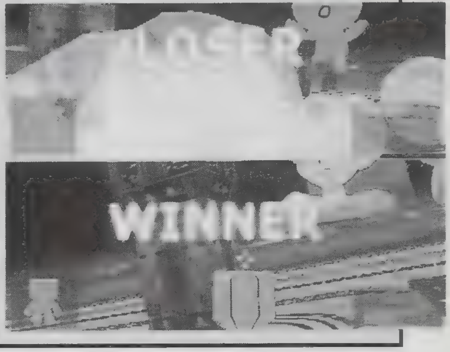
特別企画 電撃リベンジ!「カルネージヒート」1本勝負!!

企画・制作課
斎藤博希氏
㈱アートディンク、企画・制作の斎藤氏。今回の企画では大変お世話になりました。

本誌Vol.175の電撃版「カルネージヒート」対戦で、斎藤氏に完敗したポリタン。リベンジを心に誓ったが…。リターンマッチでも、そのテクニックの前に苦戦。しかし、敗色濃厚と思われたそのとき、画面に謎の動物たちが出現し、斎藤氏の機体を猛攻撃!!『BASIC STUDIO』の機能をマスターしたポリタンの秘密兵器というわけだ。しかし、恩をあだで返すとは……。

▼▶いきなりポリタンに援軍が出現。いつのまに、こんなモノを作っていたんでしょう?





ポリタン圧勝!?

ポイントQ&A

Q　コントローラだけで、『BASIC STUDIO』を楽しむことはできますか?

A　もちろん可能です。ただし、快適にプログラムしたい人はキーボード、自由にグラフィックを描きたい人はマウスがあるととても便利です。また、1人ですべての作業をするのではなく、「僕はグラフィック担当」「私は音楽担当」など友だちと協力するとより楽しい作品が作れると思います。

ウラワザ データベース 凝縮版

大募集

ウラワザを発見したら、ゲーム名と方法、効果をくわしく書いて、右のあて先まで！　封書でもＯＫだけど、なるべくハガキで送ってくださいな。採用された人には、超豪華賞品をプレゼントしちゃうぞ。もちろん、ＦＡＸでの投稿も大歓迎！

あて先
〒101-8305
(株)メディアワークス
電撃プレイステーション
ウラワザ係
FAX 03-5281-5232
24時間受け付け中!!

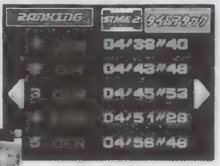
豪華賞品

レベル	賞品
100	￥12,000分の商品券
80	￥8,000分の商品券
50	￥6,500分の商品券
20	￥4,500分の商品券
0	￥2,000分の商品券

今号の採用者：ＬＶ50（１名）／東京都　今村昌巳くん。

編集部情報　タイムクライシス プロジェクトタイタン
おまけモードをど～んと公開!!

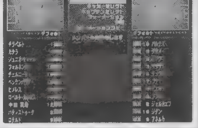
ガンＳＴＧの最新作『タイムクライシス』のおまけモードを紹介。コンティニュー＆ライフアップ①Color Combo Challenge・タイムアタックレベル２の最高記録を更新する。②Time Bonus Challenge タイムアタックレベル３の最高記録を更新する。①、②の条件を満たした状態で、タイトル画面でガンコンのＡかＢを押し、モード選択画面にする。そこでＢを７回、Ａを６回、Ｂを５回押す（コントローラの場合はそれぞれに対応したボタンを押せばＯＫ）。成功すると効果音が鳴り、最初からコンティニューが９回、ライフが５個でゲームを始めることができるのだ。ただし、タイムアタックでは使えないので注意。なかなかゲームをクリアできない人にオススメ。



▲がんばってランキングのトップになれば、新しいモードが楽しめるぞ。
◀同じ色の敵を撃つことで、点数がどんどんＵＰしていくぞ。

編集部情報　ワールドサッカーウイニングイレブン5
隠しモード＆エディットモード

チームはどれでもいいので、マスターリーグディビジョン１で優勝するとマッチモードのマスターリーグデータロードでマスターリーグVSナショナルチームを選択できるようになる。また、モードセレクト画面でエディットモードを選択するときに、コマンドを入力しながら選択するとさまざまな効果が。①ユニフォームが長袖になる．L1。②ユニフォームがアウェイになる　L2。③ユニフォームが長袖＆アウェイになる　L1＋L2。



LV50　SPIDER-MAN
隠しチートコード

SPECIALの中にあるCHEATSに、以下のパスワードを入力するといろんな効果が楽しめるぞ。①スパイダーマンの頭が巨大化　DULUX。②ダメージを受けない　RUSTCRST。③ウェブ無限　STRUDL。④画面左下にデバッグ座標表示・LLADNEK。⑤ステージセレクト　XCLSIOR。⑥J JAMESがGALLERYのCHARACTER VIEWERに追加　RULUR。⑦全隠し項目使用可能　EEL NATS。ちなみに、①～④は再度入力すると効果が消えるぞ。

ウラワザ・The・ベスト・超凝縮

■ヴァンパイア セイヴァー EX EDITION カプコレ

★隠しオプション
オリジナルキャラクターモードで、エディットキャラをレベルアップさせる。レベルに応じてオプションに新しく要素が追加されるぞ。Lv1　初期状態。Lv2　コレクションモードに２ページ追加。Lv3　オプション画面でR1を押すとEX OPTIONが出現。Lv4　コレクションモードに1ページ追加。Lv5　コレクションモードに1ページ追加。Lv6　オプション画面でL1を押すとDX OPTION出現。

★隠しキャラ　おぼろビシャモン
ＣＯＭ戦で朧ビシャモンを出現させて勝利する。勝った後にキャラ選択画面で、㋝を押しながらビシャモンを選択する。

★隠しキャラ　ダークガロン
ＣＯＭ戦でガロンを使ってクリアする。クリアした後にガロンにカーソルを合わせて㋝を押しながらパンチ２回か、キックを２回押して選択すると、ダークガロンが使用可能に。

※注＝再録されたウラワザは過去に発売されたバージョンで確認を取っています。最新版では削除・修正されている可能性もあるのでご了承ください（バグ系はとくに注意!!）。

●正式募集種目「鬼武者」（難易度「通常」でクリアするまでのタイムを競う）最終集計結果：優勝・藤本啓太（北海道）58分

✹DPS主催のインターネット・ゲーム大会の窓口
DPSコロシアム on Magazine

キミも記録作りに挑戦してみよう!

「ＤＰＳコロシアム」は、読者がＰＳまたはＰＳ２のゲームで達成した、さまざまな記録を大募集しているコーナーなのだ。初心者の人でも大歓迎なので、気軽にチャレンジしてみよう。

オンラインもよろしく!!
現在リニューアル中の電撃オンラインでも、記録の応募を受け付けるので期待して再開を待っていてね。

正式募集の紹介▶キミの記録も募集中!!

新登場　グランツーリスモ3 A-spec

ルール　「アーケードモード」の「規定タイムトライアル」で、No.03（東京ルート246）のラップタイムを競う。設定の制限はとくになし。申請記録のリプレイもセーブしておくこと。

申請記録　ハガキに「ＧＴ３」と明記して「タイム／エントリーコード／ＡＴかＭＴか／使用コントローラ」を書こう。エントリーコードの出し方については、P.59を参照してほしい。

●記録確認にメモリーカード２使用
●しめ切り▶７月21日消印有効

新登場　風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～

ルール　「ジョイジョイタワー」のクリアタイム、「ホラホラタワー」のクリアタイム、「モメットハウス」の大幻獣館で“忌まれしレオリナ”を倒すまでのタイムをそれぞれ競う。

申請記録　ハガキに「クロノア２」と明記して「申請種目名（ジョイジョイタワー、ホラホラタワー、モメットハウスのいずれか）／記録」を書こう。スゴいタイムを期待しているぞ。

●記録確認にメモリーカード２使用
●しめ切り▶７月21日消印有効

参加方法その１▷ハガキで記録申請

記録申請の方法　記録の申請はハガキに「郵便番号・住所・電話番号・氏名・必要なら６文字以内のペンネーム・申請記録（内容は種目ごとに違う）」を書いて送るだけでＯＫ。

申請ハガキのルール　原則として、申請記録は官製ハガキに書くようにしよう。意見を伝える場合や、報告内容が長くなる場合だけ、例外として便せんなども認めているぞ。また、ハガキなど１枚につき、１人分の１申請記録しか受け付けないので注意しよう。

申請時の注意点　同じ人が同じ種目に再申請する場合、「～回目の申請です。前の記録は～です」と書きそえること。また、当コーナーへの意見なども書いてくれてもＯＫだ。

エントリーのルール　記録優秀者（主に入賞者）には、間違いや不正がないかの確認のため、編集部から通知があった場合のみ、記録の証拠になるメモリーカードかビデオテープを送ってもらう（確認後に返却する）。詳しい送り方は通知のときに説明するのでご安心を。

参加方法その２▷インターネットで記録申請

記録の申請は、メールで行うことも可能だ。詳しい記録の申請方法については、ホームページの中で説明しているので、実際にアクセスしたときに確認してみよう。メールなら郵便局の業務時間に関係なく申請できるので、時間ギリギリまでねばれるかも!?

送り先　コロシアムのホームページ（アドレスは下記参照）まで
送り先　〒101-8305（株）メディアワークス「DPSコロシアム係」まで

●**しめ切りと記録の発表**　▪7月21日消印有効（ホーム▪ページは同日17:00しめ切り）▶ 8月発売の本誌「ＤＰＳコロシアム」と、電撃オンラインの専用ページに掲載

アクセスしてみよう!!　http://www.dengekionline.com/
※電撃オンラインのリニューアルにともない、コロシアムも現在リニューアル中。近日中に公開予定なので、期待してほしい。

報酬　参加者が600人以上なら「1位に8,000円、2～5位に3,000円」、599～200人で「1位に5,000円、2～3位に3,000円」、199～50人で「1～3位に1000円」、49～20人で「1位に1000円」を進呈。賞金は上位だけではなく、参加者200名以上の種目で「10位以内、11～20位、21～30位、31～50位、51～100位、101～175位、176～300位、301～500位、501～800位」の各ブロックから抽選で１名ずつに2,000円を進呈。下位にも賞金獲得のチャンスはあるし、上位になるほど獲得チャンスも多くなるのだ（参加者19人以下の場合にはトップにグッズを贈るぞ）。

ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 はじめて物語

S・RPGの醍醐味を存分に味わうことができる注目作『ティアリングサーガ』がついに登場！ 今回はプレイする前に押さえておきたいポイントを中心に、ゲームシステムやポイントになる要素を細かく紹介しよう!!

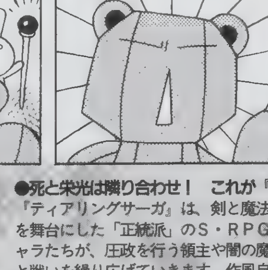
まんが／岩瀬さとみ

死んだらそれまでギリギリロード！ S・RPGとはこういうことだ！ その1の

●死と栄光は隣り合わせ！　これが『ティアリングサーガ』の基本!!

『ティアリングサーガ』は、剣と魔法の文化が栄えるファンタジー世界を舞台にした「正統派」のS・RPG。中世の騎士を思わせる装いのキャラたちが、圧政を行う領主や闇の魔道士、さらに巨大なドラゴンなどと戦いを繰り広げていきます。作風自体はわりとオーソドックスなタイプなのですが、とくに注目すべきなのはその壮大なスケールの世界設定でしょう。勢力と勢力、人と人との関係が驚くほど緻密に設定されており、これまでPSで発売されたRPGやS・RPGと比較してもトップクラスのボリュームになっているのです。それらの大部分はゲームを進めていく上で明かされていきますが、ほとんど語られない部分もあります。それらに関しては自分なりに想像したり解釈してみたり、また友だちと昼夜を問わず熱く語り合ってみるのも楽しいはずです。

さて、世界観的な紹介はこのくらいにして、今度は具体的なゲーム内容に迫っていきましょう。ゲームは基本的に、ワールドマップと戦場マップを繰り返しながら進めていきます。戦闘マップへは、ワールドマップ上に表示されている自軍部隊を動かし、敵軍部隊のいるエリアに移動、あるいは現在いるエリアに敵軍部隊が移動してくると移行します。戦闘時の注意点としては、HPがゼロ（死亡）になったユニットは生き返らない、武器に使用回数がある、戦闘マップ上で自由にセーブができない（きおくの杖というアイテムを使わなければならない）の3点。とくにユニットが死亡すると物語から存在が消えてしまうので、死亡したらリセットは基本と考えておいてください。事前に覚えておきたいポイントは多めですが、基本さえ把握してしまえば、あとは楽に進められるでしょう。この手のS・RPGが好きなら、挑戦してみて損はない作品です。



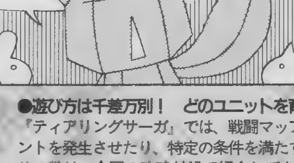
▲死亡すると生き返りません。それが戦闘に独特の緊張感を与えています。

©2001 ENTERBRAIN,INC. ©2001 TIRNANOG Co.

死んだらそれまでギリギリロード! S・RPGとはこういうことだ! その2

●遊び方は千差万別! どのユニットを育てるかで戦術も変化する!!

『ティアリングサーガ』では、戦闘マップ中に用意されている会話イベントを発生させたり、特定の条件を満たすことで仲間が増えていきます。その数は、今回の攻略付録で紹介してあるように、マップ16までで45人。最終的にはもう少し増えます。とはいえ、これらのユニットを一度に戦場に出すことは基本的にありません。全ユニットを2部隊（右ページ〝その3〟を参照）に分けたり、戦闘に出撃できる人数がマップごとに決まっているため、主に活躍するユニットはリュナン軍で10人、ホームズ隊で10人程度なのです。こうなると、どのユニットを育てるべきかが気になるところでしょう。ただこれに関しては、一応強くなりやすいユニット（ヴェガ、シゲン、ゼノ、アトロム、サンなど）は決まっていますが、じっくりと育てれば誰を選んだとしても戦えるようになります。主人公以外は女性というハーレム部隊で戦うことも不可能ではありません。ただ誰を使うかによって難易度も変わりますので要注意ですが。



▲きおくの杖は、リペアの杖で修理可能。惜しまず使っていきましょう。

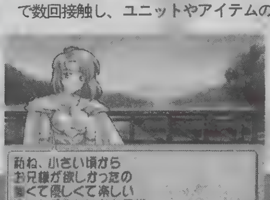
●きおくの杖を使うポイントは3つ!

きおくの杖を使うのは、闘技場で戦い始める直前、ボス戦の直前、移動力の能力が上がるユニット（メル、ビルフォード、レニーなど）がレベルアップする直前の3カ所がベスト。闘技場は、負けると死亡してしまうので必須。ボス戦の直前は、ボスを倒すと大量の経験値が入るのでレベルアップが期待できます。レベルアップ時に上がる能力はランダムですが、杖を使っておき、好みの能力が上がらないときはリセット。このことによって上げたい能力をある程度操作できます。またボスに負けることもあるので使いましょう。そして移動力は、能力が1でも上がれば戦いが有利になるので、上がるまでリセットをするのも1つの手です。

死んだらそれまでギリギリロード! S・RPGとはこういうことだ! その3

●運命の分かれ道・2部隊編成での選択は慎重に!

システム面で最大のポイントが、ストーリーの進行にしたがって行われる「2部隊編成」です。このゲームでは、リュナンとホームズという2人の主人公の物語を楽しめるのですが、2人の率いる部隊がゲーム中で数回接触し、ユニットやアイテムの交換を行うことができます。ここで問題になるのが、どのユニットをどちらの部隊に配属するかということです。当然、ルートによって発生するイベントが異なり、特定のユニットがいないと発生しないイベントも存在するので、頭の悩ませどころとなります。なかにはサーシャのように、どちらの部隊に配属しても重要なイベントが発生する困った(?)ユニットもいて、1回のプレイですべてを網羅することはできません。逆に言えば、どちらの部隊に配属しても間違いではないので、専用イベントが起きたらラッキーくらいの気持ちで気楽に選んでみましょう。このとき、兄弟など関係が深いユニット同士は、できるだけ同じ部隊に配属するようにします。そのほうが戦力的にも有利だし、例えばアーキスやクライスのように、2人同時のイベントが発生する可能性もあるからです。また、戦力のバランスも重要な要素。一方にユニットが偏りすぎてしまうと、もう一方のルートで苦戦することになります。さらに回復の杖が使える神官系や、地形に左右されずに移動できるペガサスナイトなど、戦略的に重要なユニットは、双方に最低1ユニットずつ配備したいところ。これをふまえたうえで、苦戦続きのリュナン編には即戦力となる強力なユニット。自由にレベルアップできるホームズ編にはレベルの低いユニットを振り分ければOKです。最初の2部隊編成(マップ8クリア後)に関しては、別冊攻略付録のほうで詳しく解説しているので、そちらを参照してみてください。



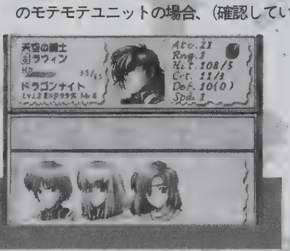
▼普通、サーシャはリュナン編だと思うでしょうが、ホームズ編だと…!?

ティアリングサーガはじめて物語

死んだらそれまでギリギリロード! S・RPGとはこういうことだ! その4

●人気者はお得！　人間関係を戦闘に持ち込んだ支援効果システム

先ほど少し触れましたが、仲の良いユニット同士には「支援効果」が存在し、3マス以内に相手がいると、命中値（回避値）や必殺値（必殺回避値）に3％～15%のボーナスが付きます。サーシャやラフィンなどのモテモテユニットの場合、（確認しているだけで）最大5人もの相手から支援効果を受けられるので、バカにできない効果を発揮します。支援効果は主にイベントを見ることで発生するので、どれだけ多くチェックできるかがカギ。この2人は極端な例ですが、ほとんどのユニットに1～2人ぶんの支援効果が付くので、うまく利用していきましょう。とくに闘技場では、支援効果が付くユニットを周囲に配置するのが基本です。また、支援効果からユニット同士の関係を想像するのもアリです。例えばバーツはエンテにラブラブで、彼女が近くにいれば支援効果を受けますが、エンテにはまったく変化なし。報われない想いに、日々涙するバーツの姿が頭に浮かんできて、感情移入できること請け合いです。ほかにも、こういった関係はいくらでも存在するので、いろいろチェックすれば、『ティアリングサーガ』の世界をより楽しめると思います。



[illegible] にさまざまなドラマが…。

●こんなにおもしろいのに……。敷居の高さが最大のネック！

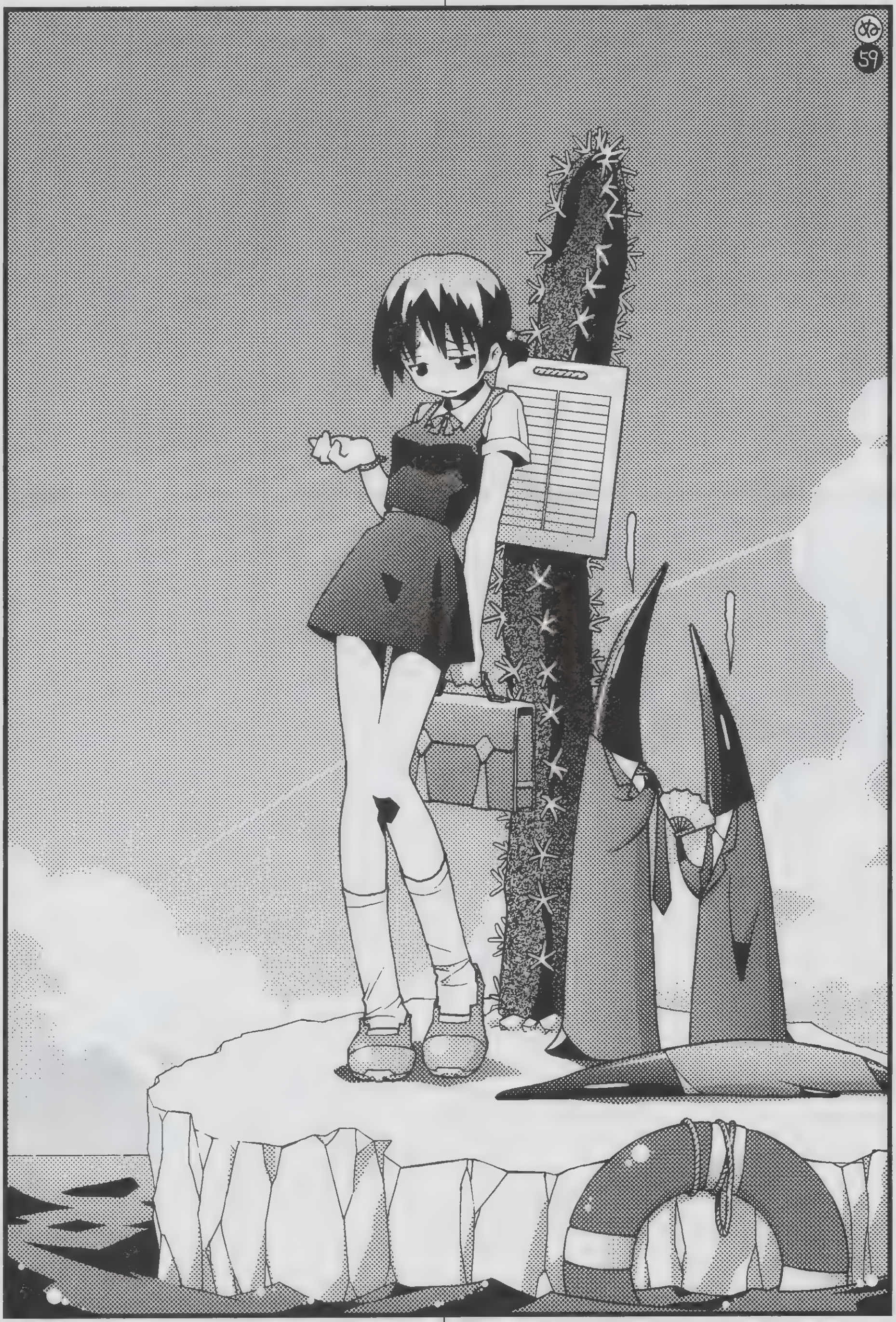
このように魅力満載の『ティアリングサーガ』ですが、欠点も少なくありません。複雑な設定の多くは説明が不十分で、ほとんどの場合、会話の断片から関係を想像（推理？）するしかありません。また、グラフィックと演出面がPSソフトとしてはちょっと……。せめて戦闘中だけでもユニットが喋ってくれれば、ずいぶん印象は違ったと思います。とはいえ、S・RPGファン（とくにやり込み派）には文句なしにオススメできる作品なので、ぜひプレイしてみましょう!!

COLUMNS OF DENGEKI

おいしくてみるみるつよくなる【DS非対応】

ぬりえの時間

左ん プロフィール クリーニング屋の店員、和菓子職人（アルバイト）などもしていた苦悩するイラストレイター。でも本職はドット絵師。最近、親御さんに頭髪の色を注意されたそうですよ。



イラスト／左ん

COLUMNS OF DENGEKI

電撃コラムス

さまざまな業界で活躍している５人の偉人が熱く語る電撃コラムス。今回も熱い内容もりだくさんなのです！

★娘をよろしくおねがいします

ゲームをつくっている人の頭の中には、その人の脳みそがつくりだした想像のユーザーさんが何人も住んでいます。使えそうなよい考えが浮かんだら、この脳内ユーザーさんたちの出番です。「ねえねえ、こうするとおもしろいと思う？」とか、「これならわかりやすいよね？」などと、かれらにお伺いをたてるのです。自分にとってはよい考えでも、将来このゲームを遊んでくれる人たちにとって、はたしてよいものかどうかはわかりません。せめて脳内ユーザーさんにおたずねすることで、ユーザーが置かれたさまざまな状況をシミュレーションし、考えをまとめてゆくのです。そういうことですから、スタッフの誰かが独りごとを言い出しても、それは目に見えない誰かとおはなし中なのだから、そぉ〜っとしておけばよいのです。

いつかこのゲームにめぐりあう、実際のユーザーさんたちに少しでもたくさん愛されますようにと、そのようなことを何度も繰り返します。娘を花嫁修行させる親のきもちです。けれども、脳内ユーザーさんから得た情報は予想にすぎません。スタッフ以外の誰かにテストプレイをしてもらえば、ある程度は狙いどおりでも、それまでまったく気に留めなかったことに必ず気づかされてしまうのです。毎度のことながら、遊んでもらうまでわからないものだなあ、と思います。自分たちが提供できるのは、がんばってもゲームの70%くらいで、残りの30%はユーザーさんの脳みそが完成させるものなのかもしれません。脳みそのなかみは１人１人違うから、「どんなゲームだったか」という答えは、きっと遊んだ人の数だけあることでしょう。

そういうわたしも、人さまがつくったゲームをしていて、笑うところじゃないのに笑ってしまったり、おはなしを付け加えたり歪ませたりして、つくった人に知られたら怒られてしまいそうな、自分勝手なおもしろがり方をしているからなあ。

プログラマーいわさきひろまさの男が熱い

PlayStation プログラムパワーチェック

岩崎啓真近況 しめ切りのその日の、それもあと数時間しかない状態で「ところで原稿の依頼は行ってますよね?」とか確認されると、さすがに焦りますね。ええ(笑)。

★「ゲーム」という言葉の示す意味

初めて世に現れたＴＶゲームは、たった１つのスタイル「ボールをパドルで打ち返す」形しかなかった。それが30年経った今では、ＲＰＧ、ＳＬＧ、ＡＶＧ、格闘、さまざまなスポーツ、もうほとんど滅びかかっているＳＴＧ……信じられないほどさまざまなジャンルのゲームがある。

どうして、こんなにさまざまなジャンルがあるのかと言えば、理由は簡単で、コンピュータの能力が途方もなくパワーアップしたからだ。たとえば計算速度が格段に上がったことで、いろいろな計算を短い時間で済ませることができるようになった。その結果、昔だったら画面表示に10秒もかかるので話にもならなかった３Ｄポリゴンもゲームに使えるようになったわけだし、昔だったら絶対にできなかったいろいろなソフトも作れるようになったのだ。要は、表現力が大きくなったということだ。そして、表現力が向上したことによって、いろいろなことができるようになったという話なわけだ。これ自体は疑いもなく素晴らしい。『ＧＴ３』が遊べるのも、『鬼武者』が遊べるのも、この技術の進歩（すなわち表現力の拡大）のおかげなのだから「ゲームはアイディアがすべてだ」なんていう、信じがたいほど狭量な過去の遺物のような思想を持っている人間以外の人は「技術の進歩のありがたさ」を素直に認めることだろう。

ところがだ、この技術の進歩というヤツは、反面、大きな問題ももたらしている。それは「共通の基準を持つことの難しさ」だ。ＴＶゲームがたった１つのスタイル「ボールをパドルで打ち返す」形しかなければ、どこの誰だって「パドルの動きがいい」とか「ボールの速度の調整がいい」とか、「同じ基準」で話をすることができた（というか、それしかできないだろう）。しかし、現在のような複雑な要素が入っている多種多様なゲームを同じ基準で語る、評価することは極めて難しい。『ドラクエⅦ』と『ＧＴ３』、どっちがおもしろい？」という質問の答えを想像してみるといい。その答えは「どっちが好きか」で変わってくるだろう。

と、そろそろわかってもらえたと思うが、ここまでの話をまとめると「ゲームの表現力が進歩した結果、ゲームをプレイする人間に共通の絶対的な基準はなくなっている」ということになるわけだ。逆に言うなら「ゲーム」という言葉は共通だが「その言葉から、人それぞれが思い浮かべるゲーム」は全然違うものになっているし、そこから感じるおもしろさもまったく別になっているわけだ。

え？　これが何かの問題なのかって？　こりゃあ、実は大問題なのだ。そこで感じるおもしろさがまったく別になっているということは、人に勧められたゲームが自分にもおもしろいとか楽しめるという保証がまったくないことを意味している、すなわち、雑誌がどれだけ真面目にレビューしても「その点数が自分に当てはまるとは限らない」ことを意味しているのだ。これは、さすがに困ったことではなかろうか？

シリコンバレー在住・ナベＰ殿下が送る

西海岸電脳遊戯事情

ナベＰ殿下近況 約１カ月のネット接続停止のあと、ワイヤレス技術を使った常時接続サービスを開始したのですが、アップロードが遅すぎて…。早くFTTH(光ファイバー)が来ないかなぁ。

★恐ろしきもの その名はレイオフ

アメリカの会社は一般的に３カ月を１クォーター（四半期）としてその都度決算報告をします。それによって、株式投資における格付けが変わったり、株価が大きく変動したりするわけです。コンピューター関連を中心として昨年末から大幅に景気が悪くなり、わたしが現在勤める会社もその影響をもろに受ける格好になりました。なにしろ、主要業務がビジネスを効率化するソフトの開発・販売なので、商売相手の会社が軒並み業績が悪化すれば自分もただではすみません。

昨年末の決算後にはなるべく物を経費で買わないようにというお達しが出たり、それまで認められていた外での会食や会議での食事がほとんどなくなりました。いわゆる無駄遣いを止めるという程度で、そのときにはまだ緊縮財政は始まったばかりと言われていたのですが、アメリカの景気の減速は思った以上に激しかったようで、その後２～３カ月で事態は急展開を見せました。

結局、レイオフ（従業員解雇）の前にあると言われた昇給の凍結、有給休暇消化の奨励などをすっ飛ばして最終段階、すなわち従業員７％のレイオフが突然発表されました。全従業員1450人から約100人が発表から３日後に職を失うというわけです。周りに聞くとアメリカではある朝会社に行ったらガードマンにいきなり私物の入ったダンボール箱を渡されるという驚くべきレイオフがあるというのでそれに比べればましといいますが、わたしには３日後でも十分にショッキングでした。

幸い、所属するグループでは病気で１人、自主的に１人の計２人が最近退職していてそれが勘定に入れられたために50人くらいの中から３人が指名されただけで、わたしもセーフでした。レイオフ該当者の特別手当は給料３月分程度のお金と健康保険等の延長だそうですが、家族持ちの身としてはできれば食らいたくなかったです。それに社内全体に広がるそれまで感じたことのない暗い雰囲気は忘れられません。誰が対象になるのかはごく上層部しか知らず、金曜日の朝までは知らされないというので、いろんな噂が飛び交っていました。結果的には身近な人はだいたい助かりましたが、何人かの顔見知りが去っていきました。それ以外の人を含めてとにかくみんな心配で仕事に手のつかない一週間でした（実はもし今回レイオフされたらゲーム業界に行こうと考えていたので、それが実現できなかったのがちょっとだけ残念です）。

イラスト　山師

任務了解…ポチッといかずゲームソフトを狙い撃ち!!

ターゲット・ロックオン!!

緑川 光 プロフィール ▶ さまざまなメディアで活躍するボイスアクター。趣味はG-SHOCK、NIKEの靴の収集。またゲームやパソコンなどにも精通しているステキなお兄さまなのです。

★明けても暮れても『スーパーロボット大戦α外伝』

さて、前回同様『スーパーロボット大戦α外伝』について語りたいと思います♪

ヒイロもマサキも揃い、イイ感じにストーリーを進めていたのだが、突如、みんな離れ離れになってしまい（シュウを倒したあと）、ちょっと、いや、かなりブルーな展開になっちゃいました……(汗)。今回は、前半から戦力が充実していたから、このぐらいのハンデはしょうがないかな（苦笑）？

それにしても、一体いつになったら合流できるんだろうと、不安になりながら、それまで1度も使っていなかったユニットたちを使うのは超ドキドキもの(冷汗)。まぁ、このあとじょじょに再会していくんだけど、ヒイロやマサキとは、なかなか会わせてもらえなかった（苦笑)。でも、こういう展開もアリかもね。ストーリーを進めて行くにつれ、戦いに余裕がなくなってくるので、信頼できる同じメンバーの登場になってしまう。だが、そいつらがいない状態ならば、あまり愛着がないキャラクターでも、使わざるを得ないからね(苦笑)。そんな中から、使えるキャラクターを再発見することもある(笑)。今回そのおかげで、グレートマジンガーとボルテスVが一軍にあがったっす（笑)。

いつものことだけど、まず自分のマシンを最優先に改造するので、ウイングゼロカスタムとサイバスターが再登場してくるまで、無駄遣いは控えていたのだ（ほかの機体に浮気して改造はしないのだ！)。そのおかげで、合流後は、戦いがかなりラクに♪(笑)。もともと性能がいいから尚更♪♪♪　オレほど偏った改造をする人もそうそういないんじゃないかな（笑)。

そう言えば、ヒイロがマサキを探しに行く話があったんだけど、あれはどうみてもオレを意識したネタだよな～(笑)。毎回スパロボのマニアックな声優ネタには笑わせていただいています（笑)。

それにしても、マサキを探すのにゼロシステムを使うヒイロって、お茶目さん(笑)。ところで、ゲームを終了するときの音声で、ヒイロの真似をするマサキのバージョンがあるんだけど、もう聞いてくれたかな？　アレ、実は本人もけっこう気に入っていたりするんです(笑)。さすがに、マサキの真似をするヒイロは難しかったけど(苦笑)。また機会があったら、この手のメッセージをやらせていただきたいです♪

今回の『スパロボ』は、難易度が易・普・難の三段階あって、易だと強化パーツをいろいろゲットできて、お金もたくさん貰えるらしい。それと、ユニットを発見できるステージがあるんだけど、易→普→難の順で、強いユニットをゲットできるのだ。するって～と、難易度を上げても何も良いことは無いのだろうか…いや、ある！　それは、オレが大好きな〝Hi-νガンダム〟をゲットできること!!　実は、以前のコラムでチラッと書いたのは、この機体のことだったのだ(笑)。頑張って手に入れただけあって、超感動しちゃいました♪　グラフィックが派手なのがまた嬉しいね～♪♪　ところで、ファンネル攻撃のときに飛んでくる白鳥さん（？）は、やはりララァなのかな(謎)？　アムロ以外のパイロットを乗せても、ララァは飛んでくるのかな～なんて思っちゃいました（笑)。

熟練度は、あまり上げない方がいいと、寺田さんからアドバイスされていたので（笑)、目的達成後は、熟練度に拘るのはやめにした。だが、たま～に、なにげなくゲットしてしまうのだ(苦笑)。このままで、果たして最終面をクリアできるのだろうか（汗)？　確かに、しだいに難しくなってきた。まず初めにこいつ強いな～と感じたのが〝ターンAガンダム〟で、子安さんが演じている、ギンガナム。初めに登場したときは、そんなに強いとは思わなかったのだが、そのキャラクターが最後の登場となる面では、ホントめちゃめちゃ強かった～！　何とか、かろうじて勝てたって感じ(汗)。全体的にみてもほとんどのキャラクターが精神コマンドを使い切っていたし、自分のお気に入りのヒイロを自爆させてまで、ダメージを与える必要があった。今までのシリーズで、一度も使ったことのない自爆コマンドを使うことになるとは……恐るべし(汗)。でも、ギンガナムを倒すことによってもらえる〝HPHGCP〟というアイテムが、ものスゴク良いもので、次の面から、早速ウイングゼロカスタムに持たせたのだ。これは、毎ターン、30%エネルギーが回復するというもの。おかげで、ウイングゼロカスタムは、たくさんツインバスターライフルを撃てるようになったのだ♪♪♪　苦労した甲斐があった(嬉泣)。その何面かあとに、山の穴から同じモノを発見……(汗)。あまりにあっさりとスゴイモノをゲットしてしまったので、ちょっと拍子抜けしちゃいましたが(笑)。とにかくラッキー♪♪♪　これは、サイバスターに持たせようっと♪♪♪　ここにきて、我が2機が、さらに頼もしい存在になってきたので、できる限り頑張って貰い、ほかのユニットの精神コマンドをギリギリまで温存させるのだ。増援やボスクラスのユニットのしぶとさが半端じゃなくなってきたので、こうでもしないと、ちょっとキツイ（汗)。このあたりまでくると、このキャラクターよりも、あのキャラクター育てとけばよかったかなぁ……という思いが強くなってくるのであった(苦笑)。果たして、この戦力で大丈夫なのだろうか……ちょびっと不安かな～(苦笑)。

さて、残り3話。無事クリアできるのだろうか!?（笑)

イラスト　トモ

流通の鬼かまやんが斬る!

PS業界大人の話

鎌田重昭プロフィール　フリーの業界事情通。現在のお仕事は、ゲーム評論、ライター、プランナー、CGデザインなどなど、多彩で多才。流通関係の話は得意中の得意でおまかせなのです。

★レーシングゲーム大好き! ～休日はレース三昧!!

皆さん、お久しぶりです。ＧＷ（ゴールデンウィーク）を挟んで、ほぼ１カ月ぶりですね。今回のＧＷは曜日の並びが良かったので、長いお休みを取れた人が多かったようです。海外旅行などに行った人もたくさんいたようですね。

私はというと、カレンダー通りマイナス打ち合わせの日というトホホなスケジュールで、今回も「まとめて休んでどこかに出かける」ということはできませんでした。

じゃあ、何をしてたかというと……そうです、やっぱりゲームでした。今回のＧＷ期間は、ゲーム攻略や評価の仕事が絡まなかったので、純粋に遊びでゲームができる貴重な時間となりました。

メインはもちろん『グランツーリスモ３ A-spec』です。モータースポーツ及びレースゲームマニアの私としては、これをハズすワケにはいきません。

好きなジャンルのゲームは、できれば仕事でプレイをしたくはありません。どうしても〝楽しんで〟という部分がスポイルされるからです。前作の「ＧＴ２」のときは、当初攻略などの仕事は請けていなかったのですが、ドタンバになってつきあいの長い編集者から「手配していたライターがちゃんとした記事を書けないので、なんとか助けて」と泣きつかれてしまいました。結局どうしても断りきれずに発売直前に缶詰状態でプレイすることとなりました。

なにせ普通のゲームと違って、実車の理論や部品などにも精通していないと、ちゃんとした記事は書けません。例えば、前輪を駆動する方式の車の場合は、フロントのタイヤの取り付け角度を変更するとコーナリングはこう変わる、直進性能はこう変わる、ということが理論立てて説明できなくてはなりません。

おもちゃ関連の仕事をメインでやっていた頃に、ＲＣ（ラジオコントロール）モデルも扱っていました。このときエンジンを使ったＲＣカーのレーシングチームを主催していたのですが、このレーシングチーム、熱心なマニアが集まったために、一時期は関東プライベーター（メーカー専属のプロチーム以外）で最強といわれました。

ＲＣカーといっても一台が軽く数十万円もするという本格的なレーシングモデルです。コンマ数秒の世界で競うレースでは、セッティングのノウハウが大きなポイントを占めました。

このクラスになるとセッティングの基本は実車とまったく同じです。例えばサスペンションのセッティングだけをとってもスプリングの固さから、中に入れるオイルの種類、ピストンのタイプによる伸び側と縮み側それぞれの調整、車高との関係、アライメント（取り付け角度などの調整）などなど、セッティングの項目は多岐にわたります。

このときに実車のセッティング理論をずいぶん勉強しました。また、データシートを作成し、セッティングの変更による挙動の変化をデータとして集めたのも、よい経験になりました。これがゲームの攻略データを書くのに役立つようになるとは、夢にも思いませんでしたが。

もちろん、それだけでは実際のレースのことを書くワケにはいきません。幸い友人の何人かが実車のレースに関係していて、実際にメカニックを担当している男もいたから、ちょっと不安な部分は電話攻撃で確認することになります。

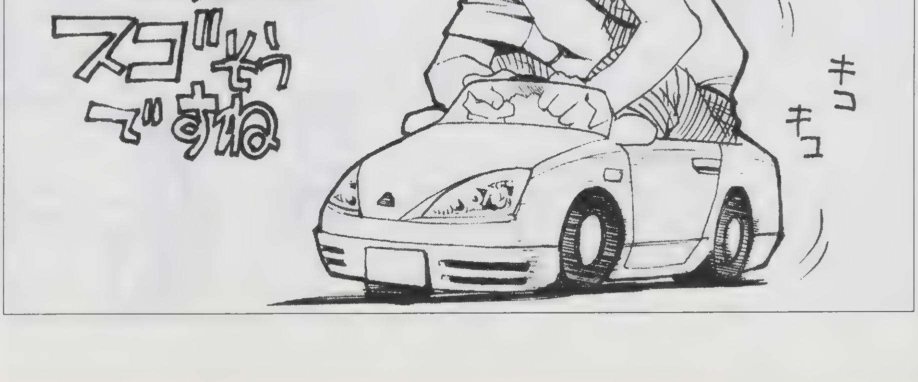
でも、中には「え、フロントのト一角？　そんな細かいことなんぞ気にしないで、レースは気合いだよ、気合い！」とか言うヤツもいます。ところが、こんなヤツに限ってものスゴク早かったりするのがレースの奥の深いところですね。

また、最新の電子技術を使った部品も、ほぼリアルタイムでゲーム上に登場していますから、そういった技術についての知識も必要です。私のところにはそういう面倒で大急ぎという仕事ばかり回ってくるんですね。「はい、攻略用の資金、３億Crね」とお金と全車が選択できるデータ入りのメモリーカードを渡してもらうと、どんな車でももう好きなようにチューンアップができます。低価格の車に金に糸目をつけないでチューンアップし、ライバルを片端からブッチぎるというような楽しみ方はできますが、それはそれであっという間に飽きてしまいます。

だいたい、そんなことして遊んでいないで、記事用のデータを集めなければなりません。挙動の変化を確認するために、同じコーナーをセッティングを変えながら一日中攻めたり、特定の車種だけのデータを集めたりとか、単調な作業が多いのです。さすがにこうなると仕事用のデータのほかに自分のマシンをじっくり作るなんていう気力はとても出ません。

そんなこんなで『ＧＴ２』のときには全然遊べませんでしたから、今回の『ＧＴ３』は発売前から楽しみでした。こつこつとサンデーレースで数万Crずつ稼ぎながら、少しずつ自分の車をチューンナップしていく。いつか高級なレーシングマシンを手に入れて、晴れ舞台となるビッグレースに……くぅ～！　ゲームはこうでなくっちゃあ。

■うーむ、レースゲームの話をし始めたら、あっという間に誌面が尽きてしまいました。高速ネットワークの話をするために、ＧＷ前に有線ブロードネットワークスのＹさんに資料を集めてもらったのに、今回は一言も書けませんでした。Ｙさん、ごめんなさい！　次号は必ず光ファイバーの話しますから。



イラスト・菅野博士

PSの奴隷

それはどういうつもりなの？　と聞かれても好きだからとしか答えられない……
そんな貴方のための読者参加型ハガキページだと思いたいですけど、どうでしょう？

まんが／岩瀬さとみ

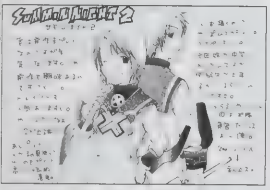
季節が変わりましたね。さすがに暖かくなってきました。というか、暑いです。既に夏気分？　今年の夏も暑くなるんでしょうか？　この辺の季節のあいさつを交わしつつ。1年って速いよね。実際。

「PSの奴隷」は素晴らしきPS及びゲーム全般を愛する貴方にお送りする、PS、ゲーム中心の何でもありな読者様ページです。参加方法は超簡単。ハガキを買って、何か描いてあて先明記でポストに入れるだけ！　ソレだけです。たったソレだけ。読んでるだけより、楽しいです。確実に。採用基準はとにかく「熱い」って点のみ。なので、力の入ってないハガキたくさんよりも、熱く力のこもったハガキ1枚の方が採用率は高いです。21世紀はeメールではなく、ハガキの時代ですよ！　いや、コレ本当。笑。

それにしても疲れ切ってしまった……身体が言うことをきかない。すでに指を動かすことすらおっくうになっている。これからさらに苦しい選択をしなければいけないのだ。ごくり……唾を飲み込む。「電撃プレイステーションの読者ページ「PSの奴隷」は略して「DPSど」、11ページで大迫力、掲載ハガキ枚数ゲーム専門誌最強のスペック。確かに文字は小さいけど、さりげなくイロイロな気持ちとか、思いとか、寂しさとか、震える心とか、本当のコトが書いてあるのが特徴」っていうヤツの最後の言葉を思い出すだけで、涙がこぼれる。けだるい腕を動かし……レバーを握る。全体重をかけるようにしてレバーを前に倒す……。「これで、これで……これがオレの生きた証だ」。言葉が口をついて出たと同時に扉が開いた。

あまり酷いことになると、たいへんですから。って歯の話なんですけどね。詰め物が取れて放っておいたらまた、虫歯とか。酷くならないうちに行かないと。歯医者さん。痛みにガマン強いのも考え物です。拷問にも強いのかなぁ？

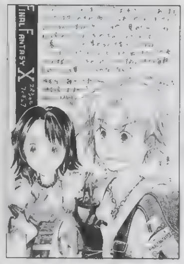
大事なんですよね。とにかく歯ってやつぁ……。



▲愛知県　小川あやこさん　前作はボリューム的に…という意見もありましたが、今回は凄そうです。

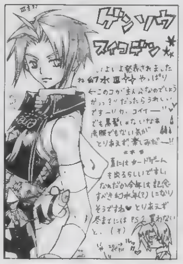
▲北海道　月珠さらさん　そうなんですよね。ソロソロっぽいんですよね。ソフト的に。

▲愛知県　こめきのさん　来ましたよね。多分ですけど……引き継がれるのは世界観くらいじゃないんでしょうかねぇ？　あの話の続きってことは無いような気が。制作の方向性として。

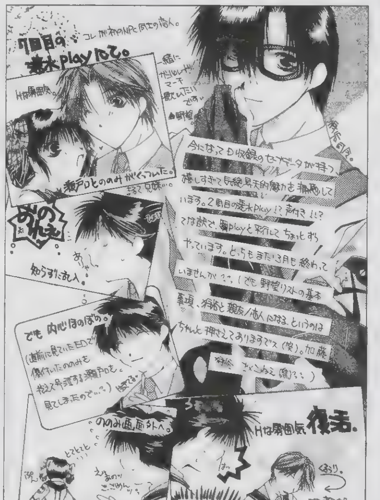


▲神奈川県　小野奏子さん　なかなかいいのが出なかったりして。ゲップ出まくりです。笑。

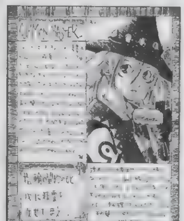
▲三重県　木島燐火さん　ないですねぇ。確かに。怪しげな漢字系のゲームは見ません。



▲茨城県　ヤクトさん　まだまだ謎が多いですよね。徐々に明らかになっていくのでしょう。



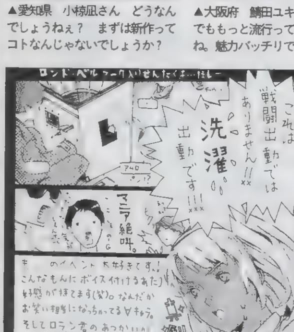
▲徳島県　浅薙柚梛さん　イロイロと不思議なポイントがありますからね。音声は2周目からとか。自分なりにイロイロと妄想しながらプレイするのが楽しいんですけどね。



▲愛知県　小椋凪さん　どうなんでしょうかねぇ？　まずは新作ってコトなんじゃないでしょうか？

▲大阪府　鯖田ユキさん　ゲームでももっと流行って欲しいですよね。魅力バッチリですから。

▲栃木県　ななみさん　素晴らしいです。達成感バリバリですよ、妹さんは。多分。



◀岡山県　おおねここねこさん　目立つというか、まあ、シリーズかつて無い楽しいキャラが多いですからね。編集部攻略班でも彼らは大人気ですから。笑。ある意味「Gガンダム」よりもハチャメチャな物語でしたし。

◀神奈川県　松下みゆきさん　戦時中っていうのは感じられませんよね。どうしたって。ただ……連鎖的に戦死者が出たりすると……。■いですよ。雰囲気が。

◀東京都　リジュさん　ガンバルためにお休みっていうのは全然OKだと思います。応援してます。まあでも、たまに息抜きでハガキ……ってのも、イイモノですよ。笑。

◀愛知県　みっきーさん　炭酸飲めない人が結構買ってるみたいですねぇ。何もそんな無茶なって感じですが。笑。でも……欲しい気持ちは判りますよ。判りますとも！

◀青森県　せんづき千春さん　戦闘に時間がかかる点を除けば良質な正統派ファンタジーSLGですからね。カッコイイイベント、シナリオも多数用意されてますし。

◀千葉県　こはら竜架さん　現代から異世界へっていうシチュエーションではないですけど、その分シナリオは盛り上がりそうです。分岐も多いんでしょうかねぇ？

「標準ってなんでしょう？私は中学校で虐められてたんですが、先生に目立たないようにしろ、標準を目指せと言われていました。虐められるのはイヤだったけど、今でも、その考え方には同意出来ません。中学校のときは確かに私もワガママだった気もします。自分がちょっとピアノが弾けるからって、クラスのコーラスの指揮みたいなことをしちゃったり。虐められる理由は虐められる側にもあるっていう指摘に当てはまる人間だったのでしょう。でも……だからといって、目立たないのがいいことだとは思えないのです。高校ではそれを気にして大胆な行動は慎んでいますが……どうするのがいいと思います？意見をお願いします」北海道　ヤッピリさん

確かに。標準でいろっていうのは思い切り強引かなって気がします。例えば洋服のサイズがMサイズだと、ちょっと無理すればSもLも着れるっていうのと同じで、便利は便利だと思うんですよね。でも、便利ってだけで面白いわけでも、スゴイワケでもないと思うんですよね。なので、ひとつの意見として聞いておく分にはいいと思いますが、そうでなければ無視しちゃっていいんじゃないでしょうか？虐めっていうのは確かに、虐められる方にも原因はあるかもしれません。ですが実際に虐める人の欲求のちっぽけさに比べたら、虐められる側のストレスの量は比べモノになりません。社会に出ればお互いに我慢しあって生活していくのが当たり前です。それを覚えるのが学校なワケです。標準をよしとする考え方は能力の向上を妨害することはあっても、多分、貴方のタメにはならないでしょう。行き過ぎることを自ら注意し、他人の意見を聞きつつも、自分の我を通す努力をする。いえ……自分が気持ちいい状態(恋人、友人関係とか)を保ちつつ、自分のやりたいことをやるにはどうすればいいのか？　それで悩む分には、ガンガン悩んじゃっていいと思います。我慢することだけを考えている今の状態よりも確実に前向きですし。生きていく以上、世界中のすべての人に好かれて生きていくことは不可能に近いと思います。イロイロな人がいますからね。なので、自分がこの人は好きだなぁと思った人に嫌われなければいいんじゃないでしょうか？　その範囲を自分で決めて、それを壊さないように自分のやりたいことをガンバってみる。もしもやりたいことが明確になっているのなら、それをやるために、明確でないのなら、やりたいことを探すのが、最初の一歩なのでしょう。ガンバってください。標準＝他人との比較よりも、大切なのは自分だと思われます。他人は後からでいいのでしょう。きっと。

ロボコン0点な人

GBA買ったよの巻

なんだかんだでゆっくり休めたGW。あんまゲームしてないけど。（ほ）

自分はこれまで携帯ゲームに関してはほとんど興味はなかったのです。ゲームボーイも持っていなかったし、何となく買ってしまったワンダースワン（モノクロ）も、『グンペイ』を5分ほど遊んで飽きて、二度と電源を入れることはなかった。そもそも外でゲームをする必要はないし、何よりあの小さな画面が苦手なのだ。昔ウラワザの仕事でゲームボーイのSLG（タイトル忘れたよ）を1日でクリアしなくてはならなかったとき(このとき初めてゲームボーイに触った)、遊んでいるうちに胃がキリキリと痛み出し、そのままずーっと調子が悪くて、結局胃カメラまで飲むハメになったのだ。そのトラウマだかなんだか知らないが、とにかく携帯ゲームは苦手だ。しかしゲームボーイアドバンスに関しては、ちょっと欲しいなと思っていた。理由は簡単だ。みんな持ってるからだ。本気で欲しいわけではないので「買えたら買う」程度に思ってたら、買えなかった。買えないと分かると、欲しくなる。そんなワケで何とか手に入れようとしたのだが。（ノドに続く）ちゅうかまたも足りないんだけど。オレ、最近触って無いなぁ。GBA。飽きた。（魔）

うむ。そんなもんだよな。欲しいモノは予約してでも。最近のオレ。（魔）

◀兵庫県　モモさん　ハガキ＝家族に見せられないタイプの人にとっては死活問題ですもんね。忘れちゃダメです。笑。

◀富山県　ふむなさん　なんで塗ろうと思っちゃったんでしょうねぇ……。困りました。悶絶なんてもんじゃないですよねぇ……。

◀埼玉県　かおりんごさん　なんだかもう？…想像するだけで痛そうです。血は怖いですよ。何かと。ビビリますって。

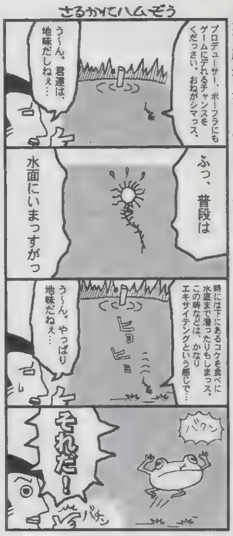
T3』を買って行くばかりでゲームボーイアドバンス（もう面倒くさいから以下、GBA）には見向きもしません。実はGBAではなくてゲームボーイカラーなのじゃないかと目を凝らしてみましたが、どうやら間違いなくGBAのようです。そこで店員にGBAあるかと聞いて見ました。すると笑顔で「ええ、ありますよ」と答えるではないですか。しかも「ただ、ピンクしか残ってません」などとのたまう。そのピンクが欲しかったので、その場で購入。そしたら陳列されていた棚から商品を降ろしてました。それが最後の1個だったようです。躊躇せずに聞いてみて良かった。ちょっとでもタイミングがズレていたら、目の前で最後の1個を買い逃すところでした。やはり日頃の行いがモノをいったのでしょうか。そんなワケないですね。もういらないやっていう気持ちがこの幸運を呼びこんだんでしょう。こうして、人生初のゲームボーイユーザーとなりました。

（次のページに続く　ほ）

「PSどのポイント制について」ハガキ、文章、とにかくあなたの名前が誌面掲載されると5ポイント。このポイントがドンドン貯まっていくと、何かと良いことが起こるのです。ポイントが手に入るコーナーは「PSの奴隷」「4色奴隷」増刊Dの「CDの奴隷」の3つ。どのコーナーで採用されてもOK。良いこと＝オリジナルグッズは、今回も作ります。内容は右ページを見てね！　今号から新世紀で心機一転！　ポイントリセットで気持ち新たに次の決算を目指します（次の決算号はまだ未定です）！　ハガキを送って楽しい毎日。さらにオマケ付きってワケでいかがでしょう？　住所もカンタンになってます。新年はハガキでGO！

まんが　風上旬（かゆいのだけは……）

さるかてハムぞう



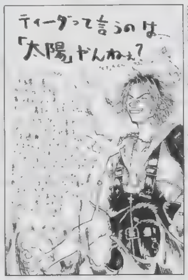
◀三重県　アロ⬇さん　何となく楽しそうなのが伝わってくるようです。

◀北海道　コウザキさん　痛いでしょうねえ。とにかく。今からでも……どうなんでしょうね？

◀東京都　たくあんさん　癖があるのにカッコイイっていうのは燃えますよね。わくわくです。

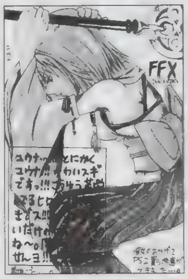
◀富山県　ふむなさん　タワーは……ですよねえ。何もあそこにだけACT要素を入れなくても。

◀兵庫県　季ちょねさん　うちなーぐち（沖縄の言葉、琉球語）で太陽。そんな性格なんでしょうか？

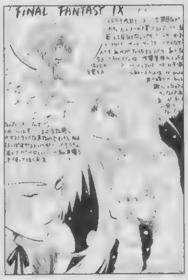


◀愛知県　花音さん　好きならすべて許せてしまうのでしょうか。許せてしまいますね。あうあう。

◀徳島県　F・キミヲさん　キャラに惚れ込んでっていうのもRPGの楽しみ方ですから。



◀兵庫県　則政宏美さん　聞く人によって違いますしね。どうしても。難しいです。



◀三重県　木島燐火さん　でしょうねえ。天保とか。「おや、出来てるなぁ」。なんて。

◀東京都　夜上真琴さん　その辺、諸刃ですよね。読まないように封印するとか。どうでしょう？

◀長崎県　るりるりさん　どうせなら、もう少し大活躍でも良かったんですけどね。

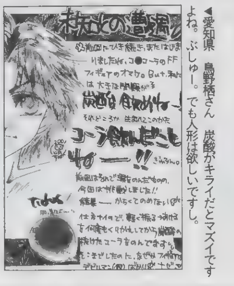
◀秋田県　煌天人さん　そういうキャラ同士の会話が楽しめると、このシリーズは燃えます。

◀福岡県　きすぎゆかさん　あまり目立たないんですが、いいソフト多いんですよね。

◀兵庫県　則政宏美さん　さよなら……ですか。笑。それはそれで潔い気もします。

▶東京都　望月セツナさん　制作のモノリスソフトは『ゼノギアス』スタッフが中心になって作った会社だそうです。最終的に発売される会社が違っても、制作スタッフが同じなら期待しても大丈夫なんじゃないでしょうか？　わくわく。

◀愛知県　島野栖さん　炭酸がキライだとマズイですよね。ぶしゅー。でも人形は欲しいですし。



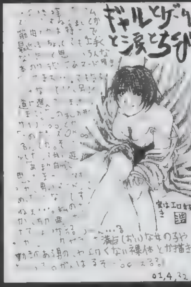
ギャルとゲームとなみだとちくび♥

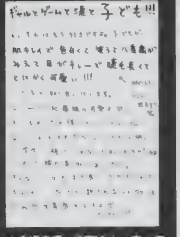
自作機とPC98間のデータ移動で困ってる。FDDの仕様が合わず、対応型を入れたら自作機じゃバグで使えないときた。OSも合わないからLAN接続も大変だしてトホホ。（中）

最近のオマケ付き菓子はやりすぎじゃないか、とか前に言っておきながら、森永製菓の〝スーパー戦隊25周年ウェファーチョコ〟のカードを集めまくってるバオウ中里でーす。毎日10枚以上は確実に増えてまーす。「お前のほうがやりすぎじゃないか！」と言われても返す言葉がないところが、俺的には最高のホメ言葉さ！　ふふ〜んって感じ。

このカードは、戦隊シリーズ歴代25作品のヒーローとマシンなどの映像がプリントされたもので、各シリーズ9枚の計225種類ある。今のところ俺のコンプリート率は60%くらいかな。近所の菓子問屋に100個ほど注文出しておいたので、コンプリートも近い。てれびくん6月号付録の限定0番カードもゲット。久々にダメスピリット全開。ゴレンジャーがタイムリーな世代なんで、そのアニバーサリーモノは魅力なのよ。ただ、カードの出来、というか記述ミスが多いのは不満だな。全カードの10%近くミスがあるらしく、特にジャッカー電撃隊のクローバーキングをクラブキングと間違えてるのにはアゴが外れそうになった。愛情ないだろ！　そのくせオービンクのさとう珠緒のカットを4つも入れて媚売ってるから、よけい腹立つわ〜(笑)。もし第2弾を出すなら、第1弾のスタッフにはまかせておけん。電撃ホビーマガジン、森永にかけあって監修やって。1ユーザーとしてお願い(笑)！

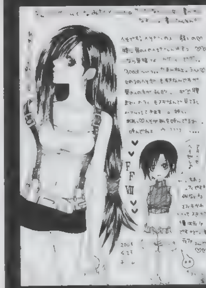
◀大阪府　霧沢ハルキさん　男のヌードも探そうと思えばあるんですけどね。身体を鍛える系の雑誌とか。

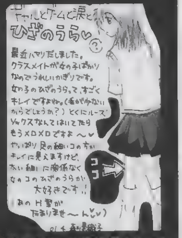




▲鹿児島県　南聖さん　守ってあげてください。笑。そういう娘は狙われやすいですから。

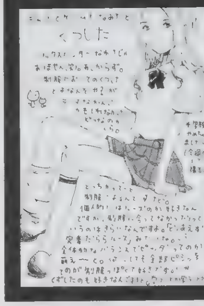
◀大阪府　チハルさん　多分、腹筋がバリバリじゃないとダメなんでしょうねえ。

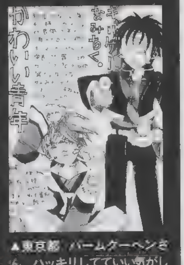




▲岡山県　森川景樹子さん　そういうツボってありますからね。くにっとしてて。

◀岡山県　おねこねこさん　バランスって大事ですからね。って学校……。





▲東京都　バームクーヘンさん　ハッキリしてていい気がします。絆創膏系？

▲神奈川県　小野奏子さん　なんだか大変そうです。高校生ってまだ、口の利き方も、社会への対応の仕方も判ってないことが多いですからね。中学生はバイト禁止が普通ですし。う〜ん。とにかくガンバってください。

【ロボコン0点な人からの続き】さて、そのゲームボーイアドバンスであるが、改めてやっぱり買おうと思っても、売ってないのだから困った。こういうものは得てして、欲しい欲しいと思っていたら手に入らないもんである。仕事の帰りや休日などにこまめに新宿のショップ（さすがに秋葉原まで出ようとは思わない）に立ちよっていたが、一向に買える気配はない。そうこうしているうちに、何時の間にか何としても欲しい、と、思うようになった。しかし、その後も一向に買える気配がない。やっぱダメなのか、めぐり合わせが悪いのか、などと考えているうちに、だんだんと醒めてきました。パっと燃えあがってパっと終わるタイプなので、すぐにどうでも良くなってきたのです。するとどうでしょう。ある日、なんの気なしに立ち寄ったお店、近所のファミコンショップで、普通に陳列されているゲームボーイアドバンスとご対面と相成ったのです。しかも、発売されたばかりのピンクが残ってます。それが4月の末、ちょうど『GT3』の発売日です。何人か客はいましたが、みんな『G

カードかぁ……紙だからなぁ……ちょっと……。笑（魔）

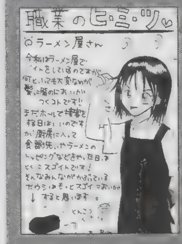
各種コーナー絶賛大募集中なのです！

「へたくそ王」……

「ツリクラ⊂」……

「カワイイかな⊂」……

「ゲームライター講座」……



新コーナー大募集！「職業のひ・み・つ」

新コーナー！　あなたのお仕事の秘密を描いて送ってください！　学生も仕事のひとつ。これは一般には知られていない！　っていうネタなら何でもOKです。地域限定、風俗、公務員、主婦、何でも可。ボクに教えて！　何かを。そのうちちゃんとしたスペースを確保出来るまでになるかも……って感じです。

DO奴隷のムダなことINDO たくさん！

住んでる部屋の床が抜けそうな感じです。風呂場の前の部分なんですが、いつも風呂からビチョビチョのまま出て、しばらくそこで体を拭いたりしてるからなんでしょうね。床が水を吸って腐ってきているみたいです。最近、俺はさらに太ったので、そのせいもあるんでしょう。踏むと1cmぐらいは床が沈んで、今にもベキッといきそうな予感大。そういえば、ある友だちの部屋は、すでに風呂場の前の床が抜けてて、その上に「すのこ」が置いてあったっけ。みなさんも風呂場の前の床には注意したほうがいいですよ。ちなみに俺の部屋の場合、じつは抜けそうなのは風呂場の前の床だけではありません。なので、部屋の中では地雷をよけながら歩いてる感じだったりします。と、いうわけで、NO MORE LANDMINE!(び)うまい！(魔)

まんが 田中まさし（その顔はぁ～やめてぇ～）・イラスト NDO

ランキング発表

215 猫ノ都りとる
185 H・制作所
180 嘘吐山口
165 萬タカヒコ
160 緋月紫苑
155 ふむな
150 天野雪那
145 モモ
140 如月りゅうす、皐月あひる、とうまるい
135 長谷川かる、もやし・ザ・伸縮自在
130 刃霧海、春野ハル
125 リジュ
120 朝月、水柾珠呂
115 スっちょん、天然オリゴ
105 小野奏子
100 あゆ、望月セツナ、遊陽
95：秋山たつみ、ひなせ、マルガリータ、蘭丸

●90 雨宮五月、TOMY、春生まれ、●85 あやし、おおねここねこ、鯖田ユキ、白河風華、フリーホープ、●80 閑久、くめた夏緒、桜ん坊、チハル、夜上真琴、夜霧悠、山田シゲル、●75 あまぞねす サチ広、すだこ、せんづき千春、名古屋の妹、●70 風天、かんなぎみく、ひさえ久遠、福茶、真柴晶、●65 あずまことね、楓来らみー、彩軌彼方、潮屋点子、墨石、トモナリ、とり、船津、三貴由里、●60 上太、淡路ユウイチ、えんぜるまの、楓月さらら、季ちょね、ぐなぐな、クラゲ2号、コン助、坂本葉月、桜滝天音、仙蛙、ちゅうた、はにわ、晴うたり、深沢的、みかん、●55 綾崎涼、科蔦かづゆき、岸本智、煌天人、さんとこ、筒弛、惣水楓、ちるる、飛柳葵、夏樹あかり、海苔ゴリアテ、朔良、星行乃、まさよし、水奈亜希、夢音、●50 ABA、コーネル、こはら竜架、佐戸原ひろあ、島津草一郎、スピッツ犬、ズブロフスキー、高橋まさる、津田赤郎、津丸、TUシカ、都築えびび、バームクーヘン、ポロニウム、水城キョウ、水藤彩己、宮本みきこ、ラサハン、●45 石英夕子、壱喜、風音ちい、亘莉ススム、些々緋ユーヤ、JOKER公爵、白木桃香、ジリ貧、タダノ葉山、猫智彰夏、NeNe、晴野透子、ラヴリズム、流樹、狼司、ろんりめんこ、●40 亜久羅翔、有衛、井ノ原未緒、今村カオル、うらも・A、小川あやこ、かやのなつき、きすぎゆか。、久作、沢瀬ゆう、鈴音りん、瀬野真理、瀧上アサオ、天海十流、バカ丸、祀狼一貴、まほろば夢々、まりやまね、やぐ敦

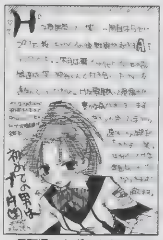
☆35ポイントは28人、30ポイントは29人、25ポイントは42人でした。ハガキ仲間は大勢います。あなたもハガキを出してみませんか？

◀宮城県 ラヴリズムさん そうですよね。前向きですからね。良作です。

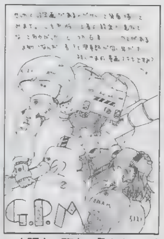
◀宮城県 楓来らみーさん ちゃんとストーリー仕立てになってますからね。

◀埼玉県 遊陽さん 関係アリアリというか、実質、第2弾だと思いますよ。会社違うだけで。

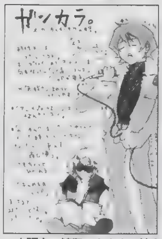
▲東京都 ひよこさん ゲームしてると必ず食べたくなりますよね。なぜでしょう？



▲長野県 あずみんさん いいですね。はじめての男が猫。彼女らしい気もします。



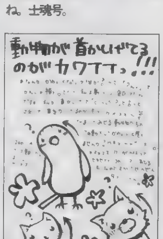
▲大阪府 雨宮五月さん かなり無茶なプロポーションですよね。士魂号。



▲大阪府 鯖田ユキさん 笑えるのは「シャアが来る」でしょうか。かなり……。

▲埼玉県 ABAさん 怖いですね。かなり。笑うおばさんも何もかも。

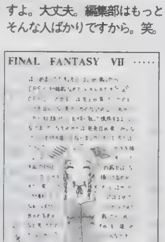
▲青森県 コン助さん なれますよ。大丈夫。編集部はもっとそんな人ばかりですから。笑。



▲東京都 皐月あひるさん カワイイですよね。幸せな気分になれることこの上ないです。

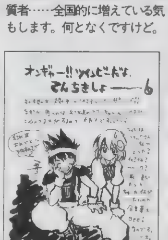
▲千葉県 奈保楽・Bさん 変質者……全国的に増えている気もします。何となくですけど。

▲宮城県 オココさん 猫ちゃんが載っていた……とかじゃないですよね。



▲東京都 かのうゆみさん．ポイントは多分、後から付いてきますよ。まずはハガキを。

▲埼玉県 えむさん ギャルたちにもゲームをやらしてしまうとか。ダメですか？



▲大阪府 バカ丸さん 世界観もキャラもバッチリなんですけどねぇ。う～ん。

読者参加 小説

小説の続きをどんどんリレーしていきます。お話の続きを作って下さい（ハガキ1枚に書ける程度の文章で）。採用された作品には10ポイント差し上げてます。今回の締め切りは5月30日消印有効。イメージイラストも募集中！

●前回までのあらすじ
獣使いの女の子ローディンと大陸前文明の情報管理システム、キュー、静かに復讐の機会を待つ女刀使いのシズハ。この3人（キューは降魔の剣レガスロゼアでもある。いつもは外見は人間。よくできた機械？ らしい）とボクこと火の操術士ラムダスのパーティは、ティニア帝国の王位継承権を巡る内紛に巻き込まれていた。そして、戦いが始まる。

リムは微笑んだ。そう。彼が無茶な作戦を選ばざるをえなかったのは自らの力を示さねばならない、新参者のツラサでもあったのだ。

「そんなことよりも、大賢者様？ 次の作戦ではあてにしていいのかしら？ それとももう前線には出ないの？」

「厳しいのぉ。あてにしてもらって結構じゃよ。でなければここまでやってこんからな。これ以上、竜の外法士の名前を上げる必要もないじゃろう？ お主は普通すぎるからな。戦場ではどこかおかしいヤツの方が強い。勝ち残る。が……平凡な人間は罪を分け合わねばいかん。かく言うワシも平凡な人間でな」

全員が笑顔になっていた。ともすれば緊張感で張り裂けそうな軍議になっていたハズだ。いくら優勢とはいえ、戦力はまだまだ圧倒的に敵方の方が上なのだから。

「しかし、そもそもお嬢ちゃんこそ、リアウム王子の親衛隊長ではなかったのか？」

「……」

「実はこの作戦を考えたのはローディンさんなんです。あ、いや、当然ボクも意見しましたが……」

なんとなく……理解出来た気がした。ローディンは……多分、戦場で役に立たない自分をどうにかしたいと思っていたのだ。そういえばホールステッドの街の図書館でボクが呪文書を読んでいたとき、彼女はよく、戦史の記録の棚の辺りで座っていた……。

「まあ、そんなことは後でいいじゃない。問題はこれからよ。カジャラーンがどう出るかで作戦が変わってくるわ。まずは街にかけられた魔法障壁の確認をしないと」

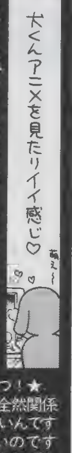
愛媛県 クーレルレウさん

◀福井県 バミ愁呀さん 冒険と言うよりも戦記物ですからね。笑。今の展開。

ハードの神様の犬Σ

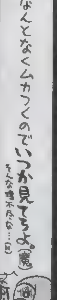
今回から「犬。」とモー娘風に「。」を付けようかと思いましたが、読みにくいので2行でヤメようかな。うーん、なんか気分一新したいんですよ。なにせ、プッチンプリンの裏に付いているプッチン棒（勝手に命名）を折ったのにプリンが出てこなかったからね（関係ない！）。無理矢理お皿に叩きつけたら、プリンが割れてグシャグシャに。いやー、かなりマズそうでした。見た目って大事だとつくづく痛感。（犬。）

今春のアニメはどうですかね。（ち）さんとネタがかぶりそうですが、とりあえず一通り観た感想おば。ぼく的には衛星系と地上波系に分けると地上波のアニメが当たり率高しかな。衛星は「プリーティア」だけ？ あとは、うーんといった感じです。それに比べれば地上波なんて3～4本良さ気なものがあるんですよ。「逮捕～」のセカンドシリーズは違う意味で期待を裏切って良い感じですね。作画も今のところ安定していますし。次に「エンジェリックレイヤー」。これは、まったくマークしていなかったんですよね。CLAMPはそんなに好きじゃないし（苦笑）。でもね、これイイよ。おにーさん！ ちょびっつハマるかもしれません。そういえば「ちょびっツ」も良いなぁ。なんだ、けっこうCLAMPコミック読んでるね（笑）。むー、不覚なり。あとは「Z.O.E」。法ちゃんロボの「おじさまぁ～」に一撃死でした。これはヤラれた！ 耳付いてるし！ ずるいナリ（笑）。気に入った動機が不純ですが、こればかりは仕方がない。ゲームはよく知らないんですけどね（どキッパリ！）。で、次点は「ノワール」かな？ ちとジミーですが、2人の殺し屋（？）娘が良い感じです。あとは7月から始まる「星界の戦旗Ⅱ」ですかね。またWOWOWに加入したい度がモリモリ上昇中！前にもこんなこと書いていたかな（苦笑）。「戦旗Ⅱ」は地上世界での話がメインで、ここぞ！ という場面の名セリフが心に残っています。言うのか！ あのセリフを言うのかー（ドーン!!）。まぁ楽しみですな。楽しみといえば、しつこいほど「出ないかなぁ」と書いていた「ふしぎの海のナディア」がDVDで発売決定っすよー！ やったぜ、今夜はパーティーだ（笑）。BOXで約6万円。10月30日発売予定だそうな。買うしかないね！ もー、闇ルートで肝臓売ってもいいや（嘘）。これ観て死ねるなら本望！ ネモ船長のように「ナディア、生きろー！」と叫んで壮絶死！ なんだか、観る前からチェックメイトされている犬くんでした。いや、塩かな（大謎）！



★ネタがないのでパソコンのお話でもひとつ！★

うぉー！ GBA欲しー。って見出しと全然関係ない書き出しがナイス（笑）！ まだ買えないんですけど（汗）。チビチビと入荷しているらしいのですが、売っているところを見たことがありません。「まぁいつか買えるさ」と思って予約もせず楽観的に考えてるのがイカンのかなぁ（苦笑）。『タクティクスオウガ外伝』が出るまでに買えればいいや。ふふ～ん。さて、皆さんはパソコン（以下PC）をお持ちでしょうか。社会人の読者様でしたら所持率は高いと思うのですが、一昔前よりお手ごろ価格になったとはいえ安い買い物ではないですよね。そんなわけで、ぼくはPCを自分で組み立てちゃうんですよ（じつは自分で組み立てた方がお金かかるんだけどね）。一番の理由は、メーカー製・ショップ製にしろ、どこのパーツを使っているか怪しいPCは信用していないのです。信じるは自分のスキルと経験のみ。まさに「その性、傲慢にして無謀」（謎）。つい数日前も、60GBのHDDを購入してPCのシステムを再構築したばかりです。これで我がPCのHDD総容量は170GB。エロ画像満載（ウソ）。その内情は次号で。



宮田ハム彦、真剣です！

ちょっと前の話になってしまいますが、みなさんゴールデンウィークはどこか行きました？ 私は風邪をひいてしまいどこにも行けませんでした（泣）。ゴールデンウィーク明けに、編集部のいろんな方からさまざまなおみやげ（陶器の置物、手拭、Tシャツ、ピンク色の犬の置物、エロトランプ、etc）をもらえて嬉しかったんですが、オレもあげる側になりたかったなぁ。くやしいので6月中までにスキを見て、どこかの温泉観光地にでも行き、おみやげ買ってきたいな。最終手段は東京駅にあるおみやげ物屋か？（ハ）

先日編集部に来ると、電撃王の編集長様がエレベータホールでブジョー製のイカス折り畳み自転車を整備しているじゃないですか。最近は自転車もカッコイイのが多いです。俺も折り畳み自転車を買おうと思っていたので、まじまじと見ちゃいましたよ。話を聞くと、定価で買うと20万円近くするとか。ポルシェ製やベンツ製なんかもイイ物になると50万はするといいますしね。イイなぁ……。最近また物欲が激しいようです。先日なんてパチスロの実機が本気で欲しくなり（部屋のインテリアとして）、インターネットで探しちゃうし。イカンイカン。まずは実生活でホントに必要なものから買わないと！ まずは今度の休日、近所のダイエーで小さいフライパンでも買いに行くかなっと。

編とセットで買うとなぜか5900円になるのです（そういうセールをやっている）。てことは、ルカ編って500円ぐらい？ うわ、安～い!! とか言って思わずセットで買おうかと思いましたが、やっぱ同じの2本もいらねぇやとか思って思い止まるのでありました。我ながら成長したもんです。結局その日は『DQM2』のイル編に加えて、GBA用のライト、ヘッドホン、キャリングポーチ、液晶を守るシールなどを購入。ソフトよりも周辺機器の方がお金かかってます。GBAが欲しかっただけだからね。GBAのソフトで遊びたかったワケではないからね。持っているだけで満足なのね。そんなものですよ、いい大人がGBAを買うということは。結局『DQM』は数時間遊んだだけでしたが、思いの他普通に遊べることが分かった。数年前までは、GBの画面を見ると胃カメラのときの苦痛が甦って吐きそうになっていたのですが、そのトラウマは消えたようです。今だ、GBA専用ソフトの画面は見たことないですが。（ほ）

奇遇だなぁ。オレも65GのIEEE接続のHD買ったよ。エロデータのタメだけに。

そこからかいっ！ 三村突っ込み。（魔）

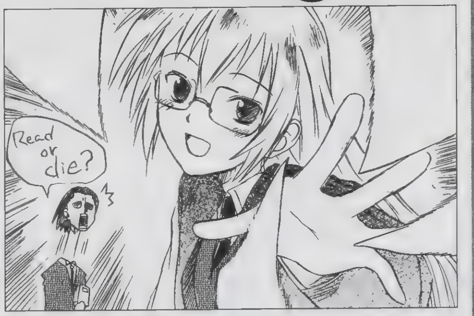
DO奴隷のムダなことINDO たくさん！

賞品決定！ ということでポイントリセットし、前回集計分のランキングの「PN変更や、単純な集計ミスでの順位間違えの申告」も終了いたしました。現在集計中です。思ったよりも申告が少なかったので心配です。その集計、チェックが終わり次第、賞品を決定、発表（何ポイントで何がもらえるかはこの時点で決定します。申告のしめ切りを延ばした都合上、次号で発表になります）。その後賞品が出来上がり次第、順次発送します。なので、上位入賞者のみなさんは期待してお待ちください。今回のスペシャルなグッズは……何にしようか真剣に考え中です。笑。Tシャツは前回制作分の色替えになると思うんですけど……。（魔）

ガンプラのMGシリーズすごいですなぁ。そろそろGP－03ステイメンが発売されたと思ったら、今度はリ・ガズィが……。リ・ガズィはあのガンダムなんだか違うんだか良くわからない、量産型っぽいシンプルさが好きです。νガンダムと並べて飾ってみたいです。そういやMIA（MS IN ACTION）シリーズにデンドロビウムが登場するとか。ガンダム自体の大きさは今までのものと同スケールということだから、コンテナ部分は砲身を含めると1メートル近くになるらしいです。こりゃまたデカイ。でも価格も1万円近くするとか（笑）。MIAシリーズって価格も手ごろながら、その稼動性が魅力です。デンドロビウムは価格は目をつむるとして、どの程度稼働するのでしょうか？　気になります。（う）

【前のページからの続きです】さて、幸運にもピンクのGBAを手に入れることができました。購入時、店員から「本体だけでよろしいですか？」と聞かれた。そこで私は、「じゃあ、『GT3』下さい」と言うと、店員は一瞬間を置いて、「PS2のですか？」などと怪訝な様子。PS2以外で『GT3』は出ていないハズだがと思ったら、どうやらGBAのソフトも一緒に買っていけということを言いたかったようだ。よく考えたら、ソフト買わないと遊べないではないか。本体ゲットですでにGBAに関する欲求は満たしていたので、一瞬気がつきませんでしたよ。しかし思いがけずに購入したので、何を買っていいのか分かりません。変なものを買って後悔するよりはいいと思い、その日は本体と『GT3』のみ買って帰ったのです。さて、次はソフトです。翌日、ポイントが使える某さくらやで物色したところ、『ドラゴンクエストモンスターズ2』が目に止まりました。ルカとイルの2種類があり、イル編にしようと思ったのですが、これを単品で買うと5000円とちょっと。しかしルカ

Nights of Knights



参加冒険者大募集中！

超お手軽な読者参加RPGが普通のハガキでプレイ可能！ナイツオブナイツ、「戦士たちの幾億の夜」は「ナイナイ」と呼んで下さい。最も活躍した人＝MVPには、15ポイントをプレゼント！　ハガキ冒険初心者の方々いつでも参加可能！　自由度超高いから、MVP狙いは大変ですが……やってみません？　（魔）

●手軽に参加したい人は……

HP
つよさ
かしこさ
すばやさ
こううん
— 全数値を足して25になるようにする

キャラクター名
カタカナ6文字まで

職業：①、②、またはA～S
条件：クエストごとの選択がある場合

あいた所には特徴やイラストを！
住所、氏名、電話番号は宛名面に

HP、つよさ、かしこさ、すばやさ、こううんの5つの能力に25ポイントを振り分けます。能力値の合計が25ピッタリならOK。26より多いと失格になっちゃうから注意ね。職業は①　戦士系、②　魔術師系の2つから選択（もっとこだわりたい人は下を読んで職業を選択して下さい）。あとは好き勝手にそのキャラの性格とか、似顔絵を書いて、送って下さい。自分の住所、氏名はハガキの宛名側に書いてくれないと掲載できません。ハガキを送ってもこれまであまり雑誌に掲載されなかった人も大チャンス！　あ、でも採用されるには何か設定とかを書いてくれないとダメかな？　MVPは無条件掲載だけど、他は熱く力の入ってるヤツを選んでしまいがちです。

今回募集のクエスト122は「アルジェニストの軌跡」です。アルジェニスト＝普及師と呼ばれたマッシア教の神父兼武闘家たち。彼らは今から200年ほど前に大陸の治安を守るほどの力を誇っていたといわれています。その大陸東端のマッシア教国で生まれたその勢力の最西到達点は大陸中央よりもやや北西のハーメナムの街と言われていましたが、最近、それよりも遙かに西に位置するクーアンティスの村で彼らが作ったと思われる遺跡が発見されました。彼らはなぜ、これまで見つからないくらいひっそりと遠く離れたクーアンティスに遺跡を作らなければいけなかったのか？　遺跡探索を含めて、その謎に挑んでください。選択は次の3つ。①　発見された遺跡探索を中心に行う。②　この村に至る道程を振り返り、その足跡を掴む。③　まずはマッシア教国の遺跡（現クアティア王国）を探索する。能力値やクエストNOとは別に数字を記入して下さい。未記入の場合はランダムで決定します。

しめ切りは、次号本誌（180号）発売日の6月8日（消印有効）。あて先は「DPSど122」。さてしめ切りの関係上、次の号、そしてその次の号では発表が間に合わなくなっています。なので、今回の募集は次の次の次発売の182号で発表となります。

★★★ナイナイ発表予定スケジュール★★★★
第180号　6月8日発売号　第175号発表
第181号　6月22日発売号　第177号発表
第182号　7月13日発売号　第179号発表

今回のあて先「DPSど122」

●もっとこだわりたい人は…

オレはこんなんじゃ物足りないぞって人は19種類の職業を用意しました。能力値と相談の上、お好みで選択下さい（職業は能力値の後に、①、②、またはA～Sの英数字を書けばOK）。なんかどこかで見たことあるぞって人はキミとボクだけの内緒。

A　ソード使い　RPGの典型的な戦士。剣で斬る……というよりも力で叩き割る。HPとつよさの数値は高くないと本来の能力を発揮できない。防御力もそれなりに高いのが特徴。

B　カタナ使い　戦士とは少し違う刀を使う戦士。力よりも素早さが求められる。技で勝負な人たち。打たれ弱いのが弱点。つよさだけでなく、すばやさも攻撃力に関係。かしこさも必要。

C　拳法士　拳法家。すばやさが重要。気功法の応用で、毎ターンHPを少しずつ回復。クリティカルも出すことが可。ある程度HPがあった方が良。

D　糸使い　糸で敵を斬る。流麗な技の使い手。つよさよりもかしこさ、すばやさが大事。かといってHPが少ないのも……。水の操術士の低レベル呪文を唱えられる。数値配分をミスると中途半端にしかならない。

E　爆火師　火薬を使う科学者……つよさよりも、かしこさが大事なのでほとんど術士と変わらない。ただ、一発はないモノの攻撃ミスは少ない。長期戦に向けてHPはちょっと多めに。

F　火の操術士　G　水の操術士　H　風の操術士

操術士全般　ポイントはかしこさ。属性毎の魔法使い。クエスト内容から想像してそこがどんな場所かによって各属性を使い分けることが重要。火系の敵に火系で挑んでも勝ちめなし。

I　火の符術士　J　水の符術士　K　風の符術士

符術士全般　操術士よりも術の発動までに時間がかかるのが欠点。でも攻撃力は絶大。これも属性の使い分けが必要。かしこさの他にこううんも重要な要素となる。

L　僧侶　かしこさが重要。＋つよさ、こううんも必要。邪悪なるモノを滅することが可能。多少なら肉弾戦も。だが……はっきり言って戦闘クエストには向いていない。

M　言霊使い　かしこさ、こううんの数値が必要。術が成功すればかなりの効果を期待できるが、ミスも多い。

N　聖戦士　聖なる戦士。邪悪に打ち勝つ、土の操術が使える。つよさ、かしこさ両方が必要。

O　侍　信義のために死ねるカタナ使い。火の操術が使える。つよさ、かしこさが必要。

P　忍者　打たれ弱いけど、クリティカルも出せるカタナ使い。風の符術が使える。すばやさ、かしこさ、こううんが必要。

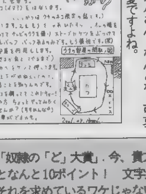
Q　魔獣使い　契約した魔獣を召喚して戦う。かしこさ、こううんが重要なキャラ。

R　人形使い　自分で作り上げた人形で敵を攻撃する。かしこさ、すばやさ、こううんが重要。

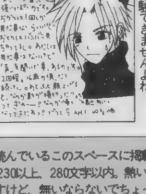
S　重力使い　ESP使い。HP、かしこさが重要。

戦士系、魔術師系の2つから職業を選ぶのに比べて、A～Sの専門職業を選択した場合、各数値とのバランスが、とても微妙です。アドバイスが少ないのも上級職だから。イロイロ数値を入れて応募してみて下さい。MVPを取るのは大変です。

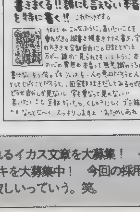
次ページは174号募集分発表



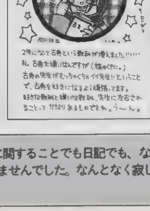
◀静岡県　ラスカルさん　なんとなく可哀想な気も……。愛ですよね。



◀東京都　ぼたん雪さん　霊感がまったく無いとそういう体験できませんよね。



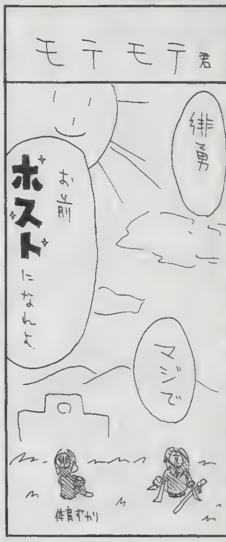
◀新潟県　きゅりこさん　ストレス解消法としては確実なやり方です。



■愛媛県　春野ハルさん　ありますよね。そういうの。先生次第ですよね。

▲千葉県　奈保楽・Bさん　カワイイですよね。PZGとして、ゲーム性も高そうですし。

▲奈良県　虎猫ことらさん　お店次第ですけど……大きめのチェーン店なら大抵OKのようです。



まんが　広島県　ちりがみ（しみじみ言われてしまうとなんとなく悲しくなってしまうのです）・イラスト　六堂秀哉

▲大阪府　霧沢ハルキさん　それでいいと思います。欠点を判った上で好き。は、本物ですよ。

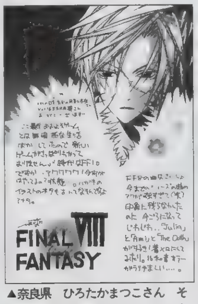
▲新潟県　藤村よゐこさん　そうですよね。まさにゲームの顔ですからね。どうしても。

▲兵庫県　睦月ゆきやさん　でも傘はどこまでいっても違和感があってステキですよね

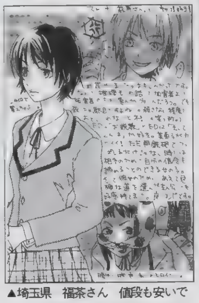
▲東京都　笠原智映さん　ステキなお店です。笑。ホノボノしちゃいますよね。どうしても。

▲愛知県　花音さん　貯まっていきますよね。どうしたって。大人な買い方ができる人の悩みです。

▲栃木県　ぐなぐなさん　夏休み…なんでしょうかねぇ。期待っていうか、ひたすら待っちゃいますよね。

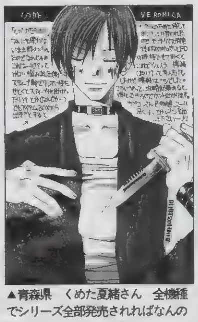


▲奈良県　ひろたかまつこさん　それはそれでいいんじゃないでしょうか？　自分のペースですよ。



▲埼玉県　福茶さん　値段も安いですしね。推理もので犯人がわかるとそれまででも、お買い得でしょう。

▶鹿児島県　猫ノ都りとるさん　闘技場でレベルアップ。今回も凄そうです。命がけですからねまさに。計算間違えると……。

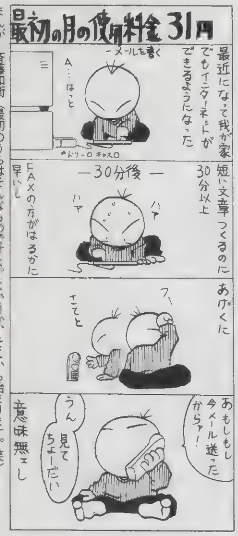


▲青森県　くめた夏緒さん　全機種でシリーズ全部発売されればなんの問題もないんですけどね。

▲長崎県　朝月さん　いえいえ、結構人気ありますよ。女の子の中では特に。健気デスし。

●「奴隷の「ど」大賞」、今、貴方の読んでいるこのスペースに掲載されるイカス文章を大募集！　ゲームに関することでも日記でも、なんでもOK。おもしろくなくても、心に訴えるモノがあれば、掲載してしまいます。採用されるとなんと10ポイント！　文字量は230以上、280文字以内。熱いハガキを大募集中！　今回の採用はありませんでした。なんとなく寂しいので、よろしくお願いします。笑。そういえば最近はエロイネタがあまりないですねぇ。ってそれを求めているワケじゃないですけど、無いならないでちょっと寂しいっていう。笑。

その昔少年チャンピオンで連載していた「プラレス三四郎」の文庫版がついに出ましたねぇ。GW前には書店に出回ってたそうで、(魔)に読ましてもらいました。私は買うのをついつい忘れて口惜しい状態ですわ。しかし、今読んでも面白いマンガですね。まぁ、マイコンの時代の作品ですから大目に見ておくべき事も多いんですが。まぁ流行の「エンジェリックレイヤー」は、ノリだけであまり考えてない作品に思えてならないです(笑)。育成型パートナーものの原点はここら辺なんでしょうかね。いってしまえば、『ポケモン』『デジモン』の原点。しかし、「プラレス三四郎」。物語が未完で終わってしまったのが残念といえば残念な作品でした。改めて完結させてくれないかなぁ〜。トホホ。　(ち)



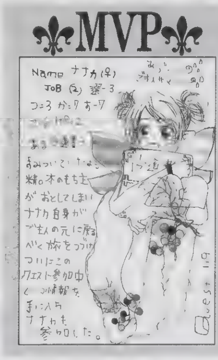
まんが　斉藤和衛（最初のうちはそんなものですよ。というか、そこから始まります。笑）

Nights of Knights

クエストナンバー119発表:174号発表

今回募集のクエスト119は「アーバイス大学図書館臨時司書募集」でした。古代にかけられた封印と呪いにより、現れ続ける魔物。地下の第34蔵書室より向こうでの戦いは、かしこさを基本にしているとはいえ、通常の戦闘系クエストと変わらない展開となりました。大学側はこれを機会にある程度、あちら側に押し返しておくことを考えていたようで、戦力的には圧倒的でしたが、通常の空間ではない歪んだ場所での戦闘はかなりしんどい戦いになったようです。

MVP

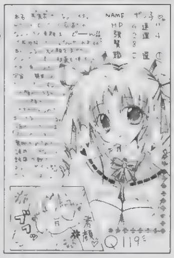


◀埼玉県　浅葱草さん　設定のなんとなく泣き虫なキャラとは反対に、パラメータ的に賢さの数値の高いこのキャラ。直接戦闘ではなく、魔法戦闘の多くなった今回のクエストにバッチリ対応、見事MVPを獲得しました。選択も一番理性的な③だったのも良かったようです。

▶北海道　あずまことねさん　変装になってない！　って感じですね。

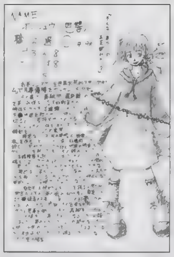
▶三重県　真柴晶さん　執着がないのも考え物ですよね。ある程度あった方が……。

▶京都府　水柾珠呂さん　向学心豊かな宇宙人な人なのです。強そうですし。

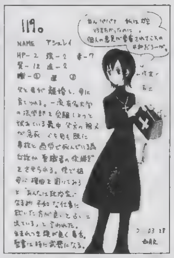


▶京都府　刈鷲海さん　それでも何とかしている努力は認めませんと。

▶愛知県　秋山たつみさん　基本的に優れた軍師は優れた内政家ですからね。

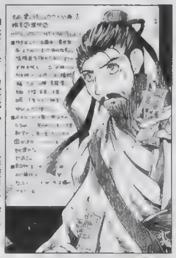


▶千葉県　奈保楽Bさん　毒殺はもっともカンタンな暗殺と言われていますし。



▶高知県　如月りゅうすさん　平和……な仕事なんでしょうか？　ねえ。

▶鹿児島県　猫ノ都りとるさん　ゴーレムの様な感じなんでしょうか？　魔導人形？



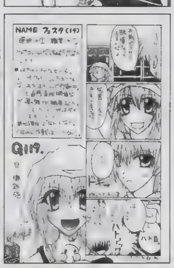
▶神奈川県　島津晟胤さん　陰陽師は式だけじゃないんですよね。

▶富山県　ユウキさん　踊るんでしょうね。精霊と交信するために。

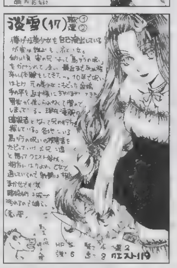
▶岡山県　閑久さん　種族による差別はなくならないんでしょうかねぇ……。

▶栃木県　なるき勇太さん　魔物から牧場を守るのは大変そうです。

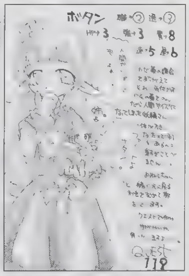
▶兵庫県　モモさん　生きるためですからね。人が万物の霊長っていうのは？　ですし。



▶東京都　神堂雷羽さん　ハト豆で魔物が誘導できるといいんですが。

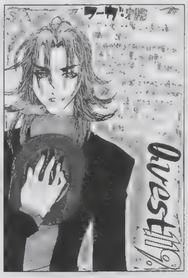


▶宮城県　長谷川かるさん　まあ、そうですよね。人間不信になりますよね。



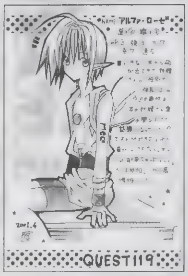
▶埼玉県　日向卓さん　心強いですね。お姉さんが一緒なのは。小さくても。

▶福岡県　葛タカヒコさん　性格に比べて……色っぽいコスチュームです。



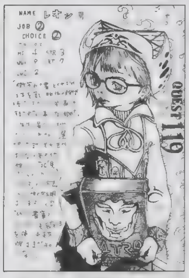
▶北海道　松本ちさとさん　伝説の獅子ってどんな感じなんでしょう？　大きいとか？

▶東京都　りんごさん　庶民の生活を知らない限り理解できないでしょうからね。

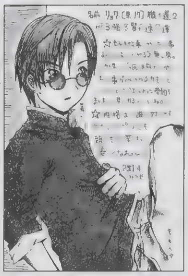


▶宮城県　夜霧悠さん　本の妖精さんの間でも話題になったりするるんですね。

▶千葉県　ジリ貧さん　本当に燃えちゃうのはどうかと思うんですけど……。



▶兵庫県　風天さん　まだ知らない……というか、知らないままの方がいいような。



▶千葉県　琴風いつかさん　何がしたいんでしょうか？　それ次第ですよね。多分。

▶北海道　淡路ユウイチさん　本もボロボロになって行きますから衰退するんですけどね……。

▶東京都　まりやまねさん　護衛が30人もいたら自由はないんでしょうねぇ。

▶愛媛県　春野ハルさん　宇宙人になりたいんでしょうか？　無重力好き？

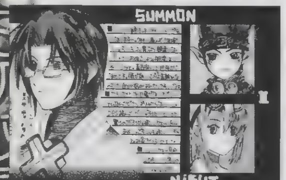
▶神奈川県　小野奏子さん　本気を出せるのならいい気がします。いつもはこれでも。

多分、オレは泣けてしまうほど感情移入はできないタイプのドラマだろうけど、タダで見れるのならお得って感じかなぁ。多分、いい感じでホッとした形でEDを迎えるはずだ(予想)。あとは……EE JUMPの新曲はなんちゅーか、ラップとかそういうジャンルじゃなくて……オペラなんかの歌劇だなぁと思いました。既に歌だけじゃないもんね。つんく♂にどれほど才能があるのかは判らないけど、そういう「こういうのもいいじゃない？」っていうやり方は評価できるかなぁ。別に歌で行く楽曲もいいし、そういう付加価値バリバリな曲もいい。聞いてグッと来る、見てグッと来る。どっちもOKでしょう。聞く人の状況とかによってその辺って変わるからね。あ、それと、東京ローカルかもしれないけど、日曜早朝に放送しているCGアニメ「RAN-D-M」も見てます。なんちゅーかちゃちいところもあるけれど、見るべき所も多いです。毎週、このレベルで作れる時代になったんだなぁ。お話もベタだけどヘタなパクリアニメよりは好印象。(魔)

◀神奈川県　深沢的さん　ワクワクしちゃいますよね。予約はお店ごとに違うようです。

◀東京都　石森陽香さん　多分、もうイチャイチャでしょうねぇ。大変でしたから。

◀愛知県　晏石さん　もうココまで来ちゃうと……イロイロ混ざっちゃうのは仕方ないような。



▲三重県　真柴晶さん　メガネ、毒舌に引っかかってる人多いようです。笑。男子のネコ耳とか、巨乳とかと同じような感じなんでしょうか？　微妙？

●突撃ラッキー4　貴方の好きな4桁の数字をあて先の後に書いて下さい(どのコーナー向けのハガキでもOK)。編集部で用意した数字とぴたり合ったハガキは無条件で掲載！　さて、そんな突撃ラッキー4ですが、今回の当選は0枚！　数字は7131でした。編集部で勝手に設定した締め切りまでに届いたハガキの裏、見ましたが、該当したハガキはなし！　ラッキー4で掲載されたハガキは明かしません。なんか偉そうですし。ただハガキ送るよりもドキドキする程度と考えてね。封筒でまとめ送りする人は封筒に書いてもダメなのです。1枚ずつ、住所と共に書いてください。

『外伝』ってぐらいだから、じきに本編が出るんだろうなぁ～と、唐突に思ってみたり。いや、『スパロボα』のことです。早く続編が遊びたい気持ちでいっぱいです。次はそろそろPS2だと嬉しいなぁ。やはり読み込み時間が短いだろうし…そりゃ、戦闘カットすればいいんですが、つい見ちゃうんですよね。今思えばこのゲーム、「主人公がいないならプレイするのやめようかな」と思っていたのに、結局はプレイしてはまっちゃいました（まぁ、仕事でやらなければならなかったって、コトもあるんだけど）。どうやら続きはまだ発売されそうにない（発売されたばかりじゃん）にゃ～。しょうがないので『外伝』の難易度変えて、もう一度プレイしようかな。イージーは簡単だったけどハードは手応えありそうだし。（う）

まんが　兵庫県　樹響（なりませんねぇ……とほほ）

◀兵庫県　晴野透子さん　切ないですよねぇ。でも……運命はそんな感じなのでしょう。

◀大阪府　チハルさん　そこまでじゃないとは思うんですが……出荷数多かったですしねぇ。

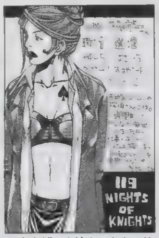
◀長崎県　有馬えるるさん　ついでに前作もどうですか？さらに楽しめること受け合いです。

▲京都府　水柾珠呂さん　いや、難しいですよ。仲良しにするの。笑。設定は設定でしかないのでしょう。このゲームでは、難しいですよね。どうしたって。

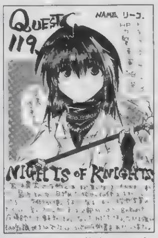
おいっす。なんちゅーか、GWはゲームして、寝て、起きての繰り返しでした。でも体力回復にも努めたのであっという間に終わってしまいました。ちゅーか寝てたね。笑。正直なところ。あと、セリエA中継で中田見たり。少女漫画をカバー買いして全巻一気に読んだり。ムダに過ごしたのでしただ。だって……久々だったからさぁ。半分以上仕事のないGWって。良かった。幸せでした。で。今。ツラメです。というか、ツライです。なぜでしょう？　休んだからだね。……判りやすいや。最近のTVは……ampmのクマちゃんのCFがたまらないとか、auのぼくたん44歳のヤツがステキとか、アニメッチャの「辞表にアニメ、複雑です」もいいなぁとか、そんな感じですが、一番のお気に入りは前回書いたドラマ「ムコ殿」よりも気になってしまっている中山美穂と豊川悦司の「ラブストーリー」。ベタベタなストーリーでなんちゅーか起伏がないとか、あんな編集者もいねぇってツッコミも置いといて、なんだか普通にいい感じで見れてしまうのはステキな感じ。

◀東京都　望月セツナさん　そんなに有名で偉大な人でもキレやすいのは……。

◀埼玉県　遊陽さん　本にこだわる人って多いですからね。匂いとか。厚さとか、堅さとか。



▲東京都　小林ナルさん　その格好はむんむんです。



▲静岡県　山元蒼流さん　本から得る知識も大事ですから。

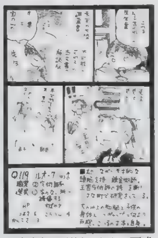
▲京都府　緋月紫苑さん　突っ込みチョップ？

▲香川県　鞘香さん　大変ですねぇ。健気だし。

◀大阪府　山田シゲルさん　なんとなく怪しい……というか、怖いっていうか。

◀山口県　嘘吐山口さん　燃えちゃったりしたらガッカリですからね。

▲栃木県　マルガリータさん　笑。最初から失敗？



▲東京都　栂村Sさん　戸惑いますよね。そりゃ。

▲大阪府　漣いつきさん　鎖……刺さったままですか。

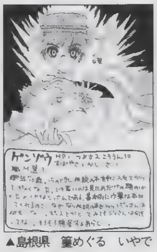
▲神奈川県　津武利さん　笑。弱そうな……。

◀神奈川県　タダノ葉山さん　危険です。とにかく。頭は弱点なんですから。

◀宮城県　楓来らみーさん　ウサギっぽい羽根ですか。笑。なんとなくカワイイ感じです。

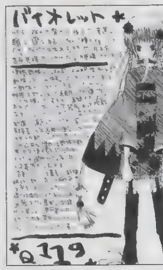
▲愛媛県　天海十流さん　妹大人気ですから。

▲和歌山　有衛さん　理解されにくいでしょうねぇ。



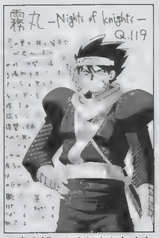
▲島根県　篁めぐる　いやですねぇ。ジジイ……。

▲東京都　ひよりグミさん　泣いてちゃなにも……。



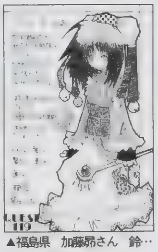
◀山梨県　水藤彩己さん　笑。きりこみ隊長ですか。何となくカッコイイです。

◀富山県　ふむなさん　元々その実力を生かして戦ってたわけじゃないのに……。



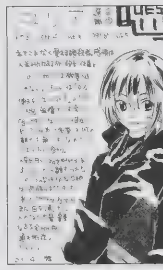
▲東京都　かんじんかなめさん　正統派です。

▲東京都　千悟龍さん　それはヤバイですよ。



▲福島県　加藤昴さん　鈴……鳴るんですよね。

▲青森県　ねこまたぎさん　忘れっぽいとか？

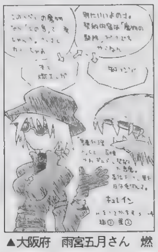


◀滋賀県　惣水楓さん：生きるためのお仕事として。ちょっと心は荒みそうですが。

◀兵庫県　晴野透子さん　そりゃ出来るうちにやっておいて正解ですよね。

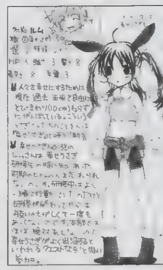
▲岐阜県　山嵐さん　にししって……火薬は……。

▲神奈川県　かりんれいさん　笑。楽しそうな会話です。



▲大阪府　雨宮五月さん　燃えないくらいの封印？

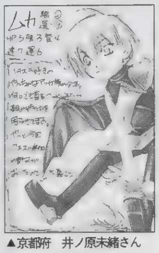
▲北海道　TOMYさん　人気者はツライです。



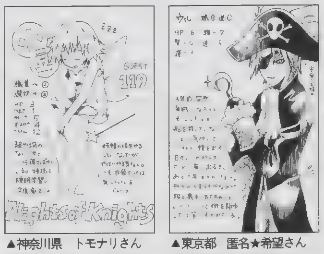
◀福岡県　きすぎゆかさん　浮き忘れもあるわけですね。笑。片思いだから？

◀兵庫県　あやしさん　その他の者って……まったくの脇役ですか。笑。

▲愛知県　大雪たるみさん　手袋は本読みにくそうです。



▲京都府　井ノ原未緒さん　楽しげデス。翼付き？



▲神奈川県　トモナリさん　笑。いいですねぇ。学習。

▲東京都　匿名★希望さん　なかなかいい味出てます。

「GT3」を購入したのだが、我が家のPS2君はお気に召さなかったようだ。起ち上がらない。しかし何度もトレイを出し入れしていると、10回に1回は起ち上がってくれる。交換も考えたが、ゴールデンウィークなので時間もかかるだろう。朝、頑張って起ち上げて、夜寝るまで電源付けっぱなしで遊ぶことにした。面倒に思われるかも知れないが、問題なし。なぜなら、2日で飽きたからだ。グランツーリスモモードは、国内B級ライセンスを取ったところで挫折。お金の溜まらなさ加減に嫌気がさし、もっぱらアーケードモードで遊んでいた。アーケードは、イージーなら自分でも勝てる難易度なので、かなり楽しめた。ただやっぱ、車に思い入れないとツライね。（ほ）

7月からWOWOWで始まる「星界の戦旗Ⅱ」がデジタルWOWOWのハイビジョンアニメだって事は驚きでした。実に楽しみというか、ぜひ一度高解像度で視聴してみたいもんですが、うちのＢＳ環境は最近悪化の一途を辿っているので、ＢＳデジタル環境を導入しても意味はなさげなんですよ。ブロックノイズだらけになっちゃいそうなんで。もっともそんな予算も確保できんだろうから、スクイーズ仕様になるであろう、バンダイビジュアルのＤＶＤ版で我慢すっかーといった辺りに気分は落ち着きそうなんですけどね。まぁちゃんとプログレで収録されてれば、プログレＤＶＤプレイヤーでかなり高精細に再生できますからねぇ。でも、うちにはプログレッシブソースを映せる環境はないんですなぁ。　（ち）

まんが　福島県　ナミの（さりげなく拭くわけですね。バッチリ）

特選 なんだかイカスグッズ大紹介

こげぱん

今回紹介するのは、シニカルでどこか悟りきったような表情と「どうせ捨てるんでしょ」をはじめ、後ろ向きな発言が愛らしい「こげぱん」です。本来「こげぱん」は、１日に20個しか販売されない、おいし～いあんパンになるハズでした。しかし、焼き上がりのときにコゲてしまったため、お店で売られることはありませんでした。すっかり落ち込んでしまった「こげぱん」は、お店を飛び出し、さすらいの旅に出でます。そして、世間の厳しさを知り、ひねくれた性格になってしまいました。また、いちごの季節にのみ発売される超売れっ子パンである「いちごパン」、「こげぱん」よりもコゲてしまった「スミぱん」など、個性的な仲間も登場しており「こげぱん」の世界を広げています。なお、「こげぱん」は、ステーショナリーや絵本など、さまざまなグッズが発売されていますよ。

公式ホームページ
こげぱんのやさぐれ生活
http //www.san－x.co jp/chara/pan/pan.html

愛こそすべて

床部のみんなは休日に、色々なとこに行ってきたみたい。そして、お土産は……（ゴ）

（う）さんに「日常の五心」が書かれた手ぬぐいを、岡山に行ったお土産で頂きました。今のオレに必要なものだと…。
①はいと言う素直な心。
②すみませんと言う反省の心。
③私がしますと言う奉仕の心。
④おかげさまと言う謙虚な心。
⑤ありがとうと言う感謝の心。
そして（魔）さんには陶器製の「招き猫」を頂きました。編集部にちゃんと来るように、なんか呪いもかかってそうな猫で（笑）、ありがとうございました。反省と感謝の心!!!

ゲームソフト激論座談会！

「ＰＳ２にＨＤＤが付くらしいですけど、そういう周辺機器って過去成功したことがないと思うんですけど（ＦＣのディスクとか、３２Ｘとか）……どうなんでしょう？　ＰＳ２のその仕様に期待していていいんでしょうか？」東京都　むきたさん

魔　うぃーす。そうなんだよねぇ。周辺機器ってのはしょせん周辺機器でしかないから、普及しないんだよねぇ。モデムに変わる通信システムでもあるネットワーク端子（イーサネット。ＬＡＮやオフィス用として現在既に普及している大容量通信システム）も付いているとはいえ、ＨＤＤユニットが売れるのか、それが問題。
う　絶対に必要なゲームが出れば売れるんじゃない？
ち　そうですな。そういう切実なレベルでないと普及しないですな。
魔　いや、でも、さっき今回のＥ３の速報を聞いたんだけど、Xboxが米国で11月８日発売。価格が299ドル（日本円で約３万６千円くらい）だって。
ち　XboxはＨＤＤ内蔵、さらにイーサネットも内蔵ですからな。標準仕様。これに対抗しなきゃいけないワケです。ＰＳ２は。
う　さらにXboxの主力ソフトとして「ＤＯＡ３」「ディノクライシ

◀宮城県　夜霧悠さん　ムービーカが入ってるんですよ。とにかく。自分は自分らしくでいいんじゃないでしょうか？　楽しいように。

ス３」「幻魔鬼武者」なんかも発表されたね。
魔　ということで、ハード的にもソフト的にもそれなりに脅威なワケですよ。ということで、今回発表された米国用の本体内蔵型ＨＤＤユニット（今回価格発表無し）と、ネットワークアダプター（約４千８百円）。この２つを合わせた日本国内仕様のＰＣＭＣＩＡ経由、ＨＤＤユニット。いくらになるんだ？　いったい。２つ併せて１万円以内で収まるとは思えないなぁ……。ＨＤＤ自体で大体１万円～２万円って予想だったし。
ち　となると大問題ですな。今のままだとXboxと同じような機能を持たせようとすると確実に１万円以上高くなってしまう。こりゃ痛い。
う　2001年はＰＳ２のネットワーク元年だ！　とか言ってる場合じゃないですな。
ち　いくら、ブラウザはネットスケープ、マクロメディアのフラッシュに対応とうたったって……。
魔　多分ね、きっとね、将来的にはＨＤＤユニットとネットワークアダプタ、両方が最初から同梱されたものが標準仕様になるんじゃないかな？
ち　うは……ムチャですな。
う　なにそれ？
魔　だからさ、いつか判らないけど同梱版が標準になっちゃうの。で、それ以降は、ＨＤＤやネットワークが無いと楽しめないソフトばかり発売されるの。
う　うは……なんかズル……。
ち　まあでも商売としてあるでしょうな。そうでもしないと普及しないか……。
魔　まあ、その辺が自然にやれればいいんだけどね。同梱版も無し版ちゃんと売り出されてて。
う　とにかくまずは価格でしょう。周辺機器と併せてXboxと同じか、ちょっと高いくらいにならないとヤバメ。
ち　そうですなぁ。
魔　今年の夏の発表（あるのか？）に期待しましょう。ということで、ＰＳ２買おうかなぁ……って悩んでる人はもう少し待った方が賢いかも。欲望に負けやすいオレらのようなバカさんは、もうひとつ買えばいいからいいんだけどね。
う　むきー。そりゃそう。
魔　でもＥ３の発表会でＰＳ２でネットワークゲームしてたけど、ボイスチャットもバリバリだった。いいなぁ。なんか、アレ。キーボードを使うより楽だろうなぁ。電話もいらないし。
う　その他には何か発表されたの？
ち　ゲームキューブ（ＧＣ）が日本で９月14日発売、米国で11月５日発売ってのもありましたな。価格の発表はまだなんでアレですが。
魔　ＧＣで『ＰＳＯ』も出ることだし……なんかもう、ネットワークゲーム市場はワヤクチャだなぁ。とりあえず、ＤＣ以上の付加価値が感じられないと、先に進まな

◀兵庫県　モリハルコさん　ガンバってください。でも……苦手な人にはちょっとツライ条件ですよね。やり込むだけじゃダメですし。

いんじゃないかなぁ。安すぎだよね。ハード本体の値段が１万円ってのは。ソフトも安いし。
ち　でも……よく考えると、ＰＳ２もXboxも今回、対応モデムを発表してないですな。
魔　ＰＳ２はもういくつかモデムが発売されてるけど、基本的にＳＣＥ純正では無視してことしゃない。マイクロソフトも。遅い回線は関係ないっていうか。
う　まあ、ＡＤＳＬが今年中に全国に広がりそうだしね。
ち　都内なんて光ファイバーがきちゃいそうですからな。
魔　そうそう。さらにＰＨＳを利用した無線通信の月極契約がＤＤＩポケットで始まりそうだしね。もうムチャクチャ普及速度に拍車がかかってる。だってついこの間まで、ＡＤＳＬは来年イッパイ、光ファイバーは2005年めどって言われてたんだよ。なのにもう。こういうとき日本は対応が速いよね。みんなでダーッとやっちゃおうみたいなノリがあるから。そうか、だから小泉内閣が受けがいいのか。改革、ダーッとやっちゃおうっていう。さらにアレだ、元々耐えることが出来る民族だしね。最初に「痛みを伴うけど、将来はバラ色だ」って言われちゃえば、それを美学として戦うことが出来るのが日本人だもんね。
ち　ちゅーか、そこまでの話？
う　関係ないですな。
魔　うん。でも速いのはいい感じ。

お笑い４コマ道場

ＤＰＳとはゲーム専門誌最強の４コマ掲載誌です。ネタを思いついたらハガキで送って下さいよ。よろしくね！　（口）

４コママンガ（いや、３コマでもＯＫなんですが）随時大募集中！　例のようにハガキ（１枚１作品）に天地14cm、左右６cmの大きさで描いてきてください。もしナイスな作品が送られてきたらＰＳの奴隷毎ページ隅に置かれた大先生方の作品に混じって、貴方の作品が輝きます。毎回、作品のクオリティはバッチリ上がっているので、スペース獲得はドンドン増える？　しかもその場合、イラスト採用の５ポイントに加え、ＤＰＳ規定の原稿料と同額の商品券もプレゼント！　スゴーイ！　こりゃもう、送らないとソンだね！　ソンというか送ると得！　いいですよ。特に一発ネタ系は早い者勝ち。とにかく思いついたら送るのです！　毎日メモを持ち歩いてネタを書き込むようになったらこっちのモノ！

天地 14cm
この大きさにおさめてね！
左右 6cm

そりゃ強いはずです。というか、無敵。
▲香川県　おりふささん　前向きですね。とにかく。前向き。ただただ。
▲福岡県　イリベンダンさん　さりげなく、突っ込まないで、流しておくのが○。

くださいネー」など。でもまぁ、そーやって楽しませるといいますか。人の事をよく気遣ってくれるところが多く感じられたので、いいとこだなぁって思いましたね。反対に現地で会った日本人のほうが冷たかったし……まぁいい。そうそう海外旅行といえば、もう毎年恒例になりつつある射撃場（なぜか焼肉屋、ストリップ劇場とセットになってるところが多かった）にも行ってきました。今回はショットガンと、アサルトライフルを撃ってきました。ライフルは整備不良なのをつかまされたのかフルオートで撃てず、かなり不満が残ったけど、ショットガンはスゴかった（汗）。さすがに至近距離最強の武器といわれるだけあって、ターゲットに空いた無数の小さな風穴をみると、ゾッとします。本当は対戦車ライフルを撃つ予定だったのですが、お金の都合で今回は見送りとなりました。あとスカイダイビングも。しかし、なんでみんな飛びたがるかな？　つーかアレ、飛ぶっつーより落ちるでしょ。死ぬぜ!?　マジで（笑）。　（コ）

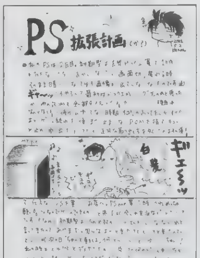
★ずっと前号流用注意　ペンネーム（＝ＰＮ）などの関係上、ハガキポイントのバグが発生しております。住所移動やＰＮ変更、本名の同姓同名、同県同ＰＮなどイロイロあるのですが、そのせいで「私のポイントが違う！」とか「なんか変だ」というマズイ状況に編集部は大忙しです。今後混乱しないためにも、①　ハガキのウラには必ず県名、TEL　ＰＮと本名を書く（封書で送る場合も同様）。②゛住所変更（TEL含む）、ＰＮ変更の際にはそれ用のハガキを用意する（ハガキウラに書いてあるだけだと更新されないです）。最近特にハガキウラの住所の無いモノ多いです！　気を付けて下さい。

なんだか暖かくなってきて、春ですなぁ。でも日本はもうすぐ梅雨の季節で雨が降ってくるんですねー。今年は雨、大丈夫ですかね。節水とかになっちゃった日にゃ、身体かゆくなってたまんないっスよもう。さてみなさん、オレは5月のゴールデンウイークに2年ぶりのグアムに行ってきました。英語できないけど、グアムはどこにいってもだいたい日本語の通じる国なんで、全然安心です。しかし…現地の人ってみんな日本語上手なんですよね。どこで覚えてくるのかダジャレをしゃべる人が多かったです。早朝出発のツアーで、まだ眠い人が多いバスの中でのアナウンスでは「ミナサン、グアムはとても良い国デス。年中熱いので〜ココナッツがよく育つんですネー。ですから、グアムはココナッツの国とも呼ばれていマース。…ココナッツ」「……（乗客）」「アレー？　どしましたかー？　朝からミナサン元気ないデスネ。ダイジョウ〜ブイ？」「…（乗客）」「ダミダコリャ〜（カトちゃん風）」。熱いのに寒くなってきました（笑）。あと「ハイ、アシモト、ヨシモト、アジノモト、気をつけて

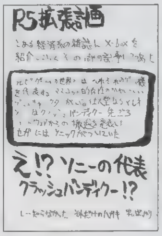
PS拡張計画

ネット環境はよくなったものの、共聴のBSの画像が悪化して憂鬱です。これでは、BSデジタル導入しても障害出ちゃうだろうなぁ。夏の「星界」はせっかくHDTV放送なのに。（ち）

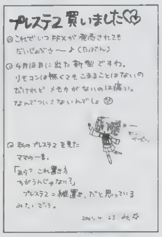
5月10日付けでようやくADSL回線が開通しました。待つこと2カ月、やっと常時接続回線になりました。下り1.5Mbps、上り512Kbpsが理論値ですが、下りは250Kbps位しか出てませんねぇ。まぁそれでも今までがアナログモデムで実効速度大体36K位しか出てませんでしたので、格段の向上ですわ。これで、ネットブラウズもムダ長チャットも電話代を気にせずですわ。アナログ回線のまま待った甲斐があったってモンです。でも、光ファイバーのUSENが来たら乗り換えちゃうかもですが。NTTでもいいけどね。いつ来るかな？


▲愛知県　花音さん　運もありそうな感じです。本体を立てたりとかで直ったりしますから。でも新型でOK！

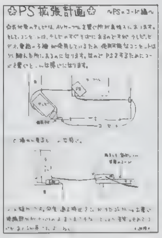
▲大阪府　クロ助さん　そうなんですよね。だから、友だちと分担してやるといいですよ。



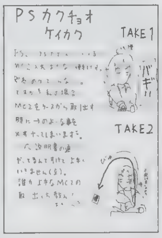
◀徳島県　TUシカさん　そうなんですよ。どうしましょ。ねえ。なんですかねえ。



◀広島県　かんなぎみくさん　痛いですよね。もう…SCEのいけず。



◀埼玉県　迦陵さん　困りました。タコ足ケーブルで電源を増やすとか。



◀静岡県　流れ者さん　やりますよね。押しボタンがないですから。メモカの方は。

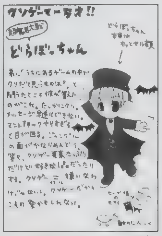
クソゲーマー万才

GWは自宅で愛犬とのんびり…。おかげで今は休みボケ〜。（う）

懐かしいFCのゲームって、突然やりたくなります。FC本体はあるのですがソフトがなく、買うとこりゃまた高い。で、この間秋葉原で見つけたのがN64風のコントローラに100本以上のFCゲームが内蔵されているというもの。コントローラからビデオ端子が出ているので、これさえあればどこでも（テレビも必要ですが）ゲームできます。まぁ、コントローラがゲーム機本体も兼ねているというわけですな。オマケにどうやらこのコントローラ、光線銃の機能も備えているらしい。これで5000円前後は安い？

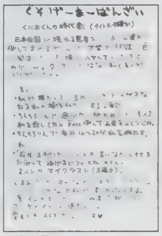
最近PCで『イース』やら『ソーサリアン』がリメイクされています。私個人としては、綺麗になったリメイク版より昔のオリジナル版を遊びたい。これらのシリーズのBGMってかなり好きなんでCDで発売されてないかな……と捜すんですが、アレンジされたヤツはあるんですがオリジナルのものがない。むう。しかし『イース』は懐かしい。当時、私はPC88VAなるものを買い楽しんでいたのですが、どうしてもラスボスがなかなか倒せなかったのです。しょうがないので友だちに電話をしたら「そんなに強くないよ。ヘタクソめ」と言われたので、家に来てもらいプレイさせました。するとその友だちも勝てない。彼が言うには「敵の動きが速すぎる……」とのこと。どうやらVAはPC88のゲームをプレイするにはハイスペックだったらしくて、ゲームスピードが普通より速かったらしいです。むしろ「ボスまで進んだお前すごい」と感心されました。てへへ。

▲東京都　みぞれ蜜柑さん　ムチャクチャなバランスもイタタでしたし。

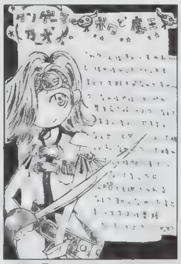


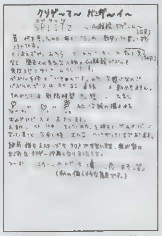
▲埼玉県　十夢礼さん　当時としてはかなりデキのいいACTだったんですよ。本当に。

▲神奈川県　相沢圭さん　妹好きじゃなければダメですよね。もう、根本的に。

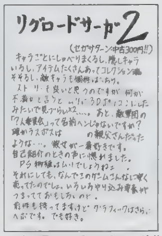


▲青森県　つくねさん　むちゃくちゃな展開でしたしね。あのシリーズは。

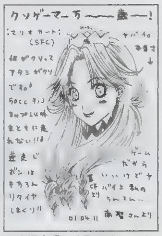

▲埼玉県　えむさん　そうなんですよ。何がなんだかもう……ワケ判らないダンジョン。



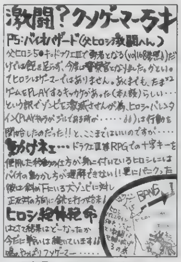
▲大阪府　ゆーまさん　偉人の顔にけちを付けても……笑。素晴らしい理由です。



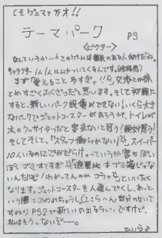
▲埼玉県　よぴっこさん　時代が悪い……のでしょうか？　どうなんでしょう？



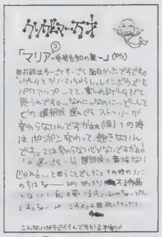
▲鹿児島県　南聖さん　RCGは苦手だとツライですよ。特に小回り系は。



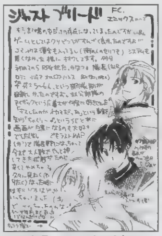
▲兵庫県　モトナカコウさん　教えてあげてください。命がいくつあっても足りません。



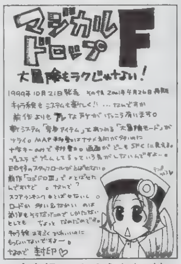
▲香川県　柊かえでさん　その辺を乗り越えていくと楽しいんですけどね。ムズイですが。



▲兵庫県　モリハルコさん　欠点が判っていても好きなら、本物だと思われます。



▲青森県　せんづき千春さん　システムとかシッカリしてましたからね。やりがいもあって。

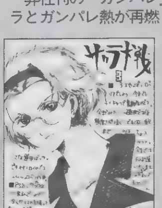


▲東京都　こたろうさん　封印！と明るく言われてしまうと。それはそれでアリですけど。

他機種のことも話したい

『GT3』とGTフォースを同時購入しましたが、ハンドルを使ってちゃぶ台でプレイするのは少々無理があったようです。凄まじい格好でのプレイを強いられました（笑）。（ち）

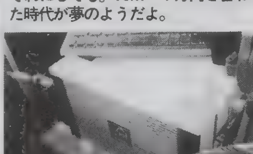
弊社刊の『ガンパレ』攻略本も無事に買えて、ムラムラとガンパレ熱が再燃しつつエロゲーの話題です。まぁ話題っていっても大槍蘆人氏のエロゲーが出ることになったよねーとか、そんなもんですか。作品的に近場で気になるのは、エンジェルスマイルの『プライベートナース』（原画・根須魂介氏）、Cielの『御魂』（原画：Tony氏）あたりかな。両方とも好きな原画家さんなんで。あと、セレンの義母妹は凌辱系で割と好みの絵柄なんで要チェック。ミンクのセクハラする『ランジェリーズ』ってのも気になるところかも。そういえば『魔法少女アイ』のヒロインのアイちゃんもキャラ的には激お気に入り。



▲三重県　真柴晶さん　まとめて出たらステキですけどね……。どうなんでしょう？　来年とか？

パソコン買って何をする？

今回のこのコーナーのお代はHD。ハードディスクドライブ、HDDとも言われますが、基本的にはHD、ハードディスクでOK。PS2でも話題のこのハード、パソコンには欠かせない必須機器のひとつと言っても良いでしょう。安くなったんだよねぇ。それにしても。10M＝1万円と言われていた時代が夢のようだよ。（魔）


◀このHDもこんなサイズで65G。ムチャクチャだ。

さて、今でこそパソコンの必需品、データを記憶しておく場所（大きなメモリーカードと思えばOK）のHDですが、オレが初めてHDを見たときの容量は、確か3Mでした。ガーンショック。FDが3枚分。今では20〜40G（ギガ。千Mが1G）が当たり前だもんなぁ。しかも値段もたったの1〜3万円。たまらん。ナニがココまで進化させたのか？　だってさ、本当に最初にオレがパソコンを見たときはHDも付いてなかったんだよ？　基本的にデータはFDに記憶。ソフトの起動もFDから。2つのソフトを同時に起動させるマルチタスクなんて夢のまた夢。ゲームが終わったらリセットして、ワープロを立ち上げて……っていう今のゲームマシンと同じような使い方をしてたんだよなぁ。それに比べればもう、今のパソコンライフは天国のようなもの。今から始める人……いいなぁ。楽で。笑。

まんが　大阪府　江奈津春来（照明は大切ですよね　とにかく）

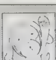
今回は「逮捕しちゃうぞ」と「こち亀」の劇場版を私が観た記念としまして（今頃…）、「隅田川の橋」がテーマ。どちらの作品も勝鬨橋が物語のカギのひとつでした。（だ）

勝鬨橋といえば、隅田川の最も下流に位置する橋で、日本初の可動橋として有名ですが、今では開かずの橋になってしまいました。しかし昭和43年まではちゃんと稼動していた隅田川の名物のひとつだったのです。そのため、アニメではありませんが「勝鬨橋をもう一度開こう」という運動が実際にありました。しかしそのためには、橋をいったん閉鎖してオーバーホールする必要がありますし、また近くに迂回用の橋を架けなくては交通に支障をきたします。したがって橋を開くためには何百億円ものお金がかかってしまうので、現実には計画は頓挫してしまったようです。さて、この勝鬨橋のほかにも

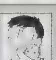
雑学の王子様

隅田川にはいろいろな橋があるのはご存じだと思いますが、一番最初に架けられたのは千住大橋です。昔は大川といわれた隅田川に文禄3年（1594年）に架けられた千住大橋は最初「大橋」と呼ばれてましたが、ほかにも橋が架けられるようになると、地名を冠して千住大橋と呼ばれるようになりました。隅田川というのは、もともとこの千住大橋から下流を指していたのですが、昭和40年に行政上、新荒川大橋の手前、北区の岩淵水門から下流を呼ぶようになったということです。ですので、現在では千住大橋の上流、尾竹橋、尾久橋、小台橋、豊島橋、新田橋、新神谷橋も隅田川の橋となります。ちなみに私は浅草生まれなのですが、今回の原稿を書くまで、これらの橋が隅田川の橋とは知りませんでした。知っているようで知らないのが地元のことなのかもしれません。では次回！

■魔王34才くん：爆裂バカライター元締め。職業ムダ使い。最近はHDとかストレージ系が安いねぇ。本当に。


■犬くん　働くときは本当に良く働く彼。仕事をするときはもの凄くします。GBAまだ持ってないの？

■バオウ中堀くん　自分好みのゲームなら怖いモノなし。なんとなく前向きにお仕事中。カードの大人買いは……。


■ほや＾田島くん：卑劣なゲームプレイなら天下一。GWはかなり遊べたようだね。うむ。いいことです。

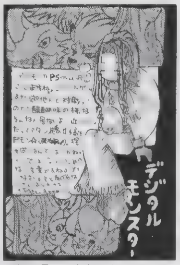
■うさきくん　なんか近年まれに見る原稿UPでした。……雪とか降るんじゃないでしょうか？

電撃床部

まんが　宮城県　長谷川かる（ボクが。ですね。その通りであります）　イラスト　岩瀬さとみ

▲北海道　月珠さららさん　そうなんですよね、結構エンカウント率高いんですよね。

▲千葉県　彩軌彼方さん　スゴイ長期プランでお掃除です。笑。いや、それくらいの方が現実的です。



▲新潟県　ゆうきはくとさん　そうなんですよ。対戦できると楽しいんですよね。

▲群馬県　しゃけ大魔王さん　気持ちがのる音楽ってありますよね。何かをするときに。

▲宮城県　蘭丸さん　強いんですよね。チョコボ。とにかく。チョコメテオとか使われると……。

▲神奈川県　ゆちこさん　デキはこうご期待って感じです。召喚獣を育てられるのは○です。

▲三重県　乙坂君比古さん　PS2だとキレイで派手でいいでしょうねぇ。ぜひ続編を……。

▲新潟県　水母忍冬さん　懐かしいですよね。まとめて聞くと特にグッと来ます。

▲千葉県　星行乃さん　カワイイですよね。とにかく。アバウトな感じもプラスに。

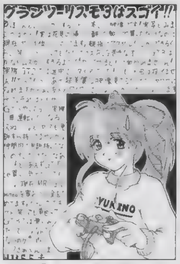
▲兵庫県　まほろば夢々さん　愛が芽生えれば怖いモノナシですからね。EDいけますよ！

▲京都府　水柾珠呂さん　設定の細かさはとにかく頭が下がる感じです。もったいないですよね。

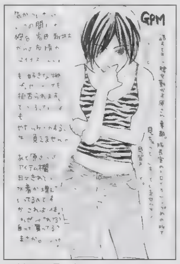
▲神奈川県　島津草一郎さん　ホノボノしちゃうけど燃えますよね。カエル……勝手だし。

▲神奈川県　コーネルさん　そうですよね。でもちょっと色っぽすぎのような気も。

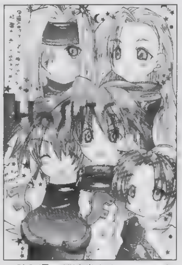
▲千葉県　雪東さん　様とか、さんとか。付いちゃいますよね。ついつい。



▲青森県　上太さん　普段RCGに興味ない人にもアピールできますよね。かなり。



▲神奈川県　船津さん　NPCの行動やアイテムには不可思議なモノが多すぎます。笑。


▲秋田県　緋連雀さん　ちょっと発売が延びすぎですが……期待して待っていましょう。

▲愛媛県　春野ハルさん　みんなでワイワイできるのがいいんですよね。すぐに盛り上がれるし。

■石川県　あまぞねすさん　ここ10年くらいの間で全体的に、漫画、イラストの文化が向上しているのは確かですよね。まあでも、上手くなったのは貴方がたくさん描いたからだと思われます。今後もファイトです。

▲神奈川県　小野葵子さん　近頃コーラの袋触ってる人、多いですから。妙に目立ちます。というか、ゲーム好きならつい見ちゃうから気が付くだけなんですけど。

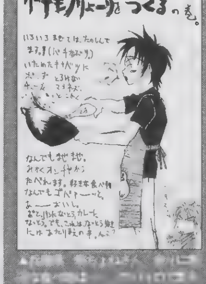
▲埼玉県　カケさん　そうですね。まああそれでもどうにか出来るのだから、女神はスゴイってことなんでしょうか？　ACTヘタでもどうにかなりますもんね。

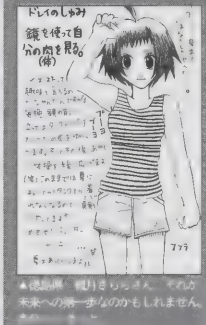
▲埼玉県　福茶さん　自分でキャラを動かしている感は強いですよね。特にS　RPGはちまちましている分、達成したときの快感もスゴイです。

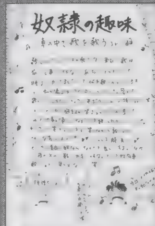
奴隷の趣味

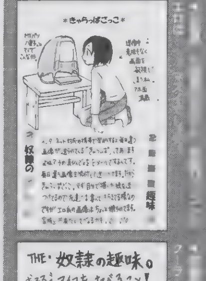
趣味だからって行き過ぎてしまうと犯罪になったりして捕まってしまいます。あくまで、他人に迷惑をかけないのが趣味。それを忘れずに、日々[illegible]

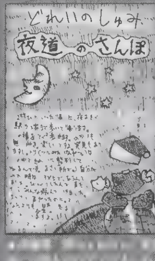
[illegible]ションに出るという話を聞きました。その頃ちょうど出張でそちらに行く用事があったので[illegible]

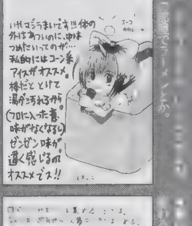


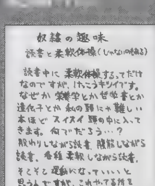


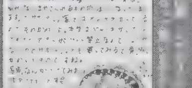








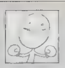




くてなかなかオンラインに繋げられません。『Ver 2』になってロスト対策がとられてからにしようかなぁ～と思ってみたり。しかし、あまりにレアアイテムが出なかったので「レアアイテムなんてホントは出ないんだ……みんなボクをだましてるんだ」と思っていた矢先、突然振ってわいた幸運だけにもう万歳って感じです。ほかにも欲しいものがあるので引き続きがんばって捜したいと思います。……でも、『Ver 2』でベリーハードより難しい、アルティメットモードをやったら簡単にレアアイテムが手に入ったりして……それはちょっと悲しいです。でも、持ってないヤツなら簡単に手に入ると嬉しい（笑）。まぁ、乙女心は複雑ってコトで。んー、あとは実用性を考えて（実はカジューは実用性は高くない　涙）ホーリーレイとスプレットニードル、インフェルノBあたりが欲しいです。あ、実用性ナンバー1といわれるスプレットニードルは今育てているフォースじゃ装備できない！　む、レンジャーを育てるかな。（う）

もしも、自分のポイント数が間違ってたらどうするか？　ハガキをください。特にペンネームを変えたり、住所が変わってたりすると大変。パソコンで集計業務を行っているので、データが少しでも違うと、違う人間として登録されたりして、大変なのです。ハガキでどうなってるの？　と聞かれなければ、修正されないかもしれません。疑問があったら即ハガキ。あと、読者様同士のファンコール（このハガキは何々さんへってヤツです）ですが、ダメといっても収まりそうにないので（笑）、小さくならOKにします。パッと見える大きいところはネタで。お願い、ね？

ライターリスト


■ちくちりくん　なんかずれてるよね。お互いに。まあ、仕方ないんだけどさ。ちょっと今はボロボロです。

■ハム彦くん　喫茶宮田のマスターなの？　もう閉店？　とういうか、潰れたの？　ヒドイや。

■だいめいくん　『サクラ3』ですか。しかもクリアですか。ずるいなぁ。プチ引きこもりだしね。

■ゴーダくん　ＤＰＳ唯一の超スーパーゲーマー。お土産買ってきてあげたんだから仕事してください。

■ぴかりんくん　それにしても、古めのアパートはちょっと怖いよね。うちも本がたくさんで……。

やりましたっ！　『ＰＳＯ』で欲しかったレアアイテムをゲットしました。いや、そりゃもう突然に。何げなくやっていたら拾ったスペシャルアイテムの装備するために必要な精神力が見慣れぬ数字だったので（レアアイテムは拾ったときは「スペシャルアイテム」としか表示されていないので、銃、剣、杖の大まかな種類以外どんなアイテムかはわからないのです。ただ、パラメータは表示されているので、それを見れば大体どんなものかは予想がつきます）、どきどきしながら鑑定してみたらカジューシースという杖でした。まぁ、拾った時点で装備してみれば特徴のある外観をしているアイテムはすぐわかるんですが、やっぱりあの鑑定を待つ間のちょっとした時間がどきどきしていいなり（笑）。で、カジューくん、装備して振ると天使の羽根のようなものが飛び散るエフェクトがもう素敵すぎ。つい、意味もなく■ってしまいます。しかも特殊攻撃で炎の魔法が撃ち放題（弱いですが）。もちろんＴＰの消費無し。もう手放せません。知り合いに自慢したいのですが（笑）、■ストするのが怖

最後奴隷！　奴隷のページの間違いを探して下さい！　見事当たった人はスゴク誉められます。

▲大阪府　チハルさん　動きがもう自然なんですよねぇ。ビックリしちゃいます。

▲青森県　祀狼一貴さん　ＥＤ後の国の維持の方が大変そうですよね。能力必要ですし。

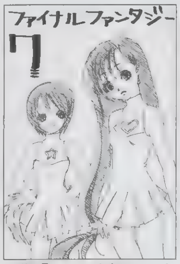
▲神奈川県　津武利さん　焼きプリンと「サモン2」の関係が無いあたりがステキです。

▲北海道　梢さん　さすがＰＳ２っていうＲＰＧだといいですよね。綺麗なだけじゃなく。

▲愛媛県　春野ハルさん　推理モノが好きなら買いなソフトです。値段もお手頃ですし。

▲愛知県　ＳＦＡさん　そういうバランスって大事ですからね。コツコツするかガバッと行くか。

◀愛知県　仙蛙さん　ダンジョン見やすくして、ですよね。でも完結してるような気も……。



▲群馬県　しゃけ大魔王さん　なんとなく……ステキなチアガールの2人なのでした。

▲埼玉県　ＡＢＡさん　きっと、ガンバっているんだと思いますよ。見えないところで。

▲大阪府　漣いつきさん　Ｓランクは最初っから狙っていないとダメですもんね。

▲東京都　柚樹さん　これからですよ。ガンバってください。楽しいのもこれからですし。

▲熊本県　水奈亜希さん　ヤル気的に、最初からやり直すのって大変ですからねぇ。

▲神奈川県　夕暮鳥さん　ムチャクチャな展開もありそうです期待大ですよね。

◀埼玉県　宮崎あさみさん　ダメージを受けても、痛がらないんですよね。全員。笑。ＢＧＭもステキだし。

▲新潟県　なぶらさん　もてもてですよ。というか、放っておくとかなりの確率で。

▲岡山県　おおねここねこさん　チラリズムですね。もう。メガネでクールもチラリズム？

▲大阪府　ぽちさん　社会生活的には苦労してますからね。多分、ののちゃんの方が。

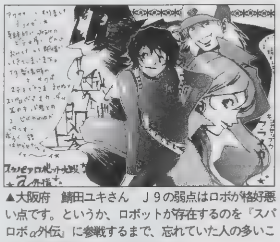
▲群馬県　エリオさん　スクウェア好きならこれを。それ以外はＤのセーブデータ特集号を。

▲山口県　鳴海蒼丸さん　眠いですよね。とにかく。授業は耐えるのが大変です。

▲福岡県　都築えびびさん　今からだって大丈夫ですよ。コツコツやるしかないのです！

◀山口県　嘘吐山口さん　そうですね。フラグ立ては感じませんよね。いつの間にかって感じです。

▲愛媛県　桜ん坊さん　ハズレですよね。クリスタルのは。なんだかガックリ来るのです。なんででしょう？　キレイはキレイなんですけど。ＳＤのカワイイ方がしっくりくる気がします。

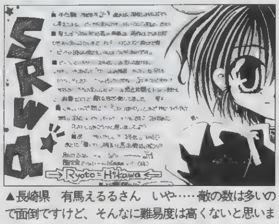


▲大阪府　鯖田ユキさん　Ｊ９の弱点はロボが格好悪い点です。というか、ロボットが存在するのを『スパロボα外伝』に参戦するまで、忘れていた人の多いこと。歌は素晴らしいんですけどねぇ。

◀大阪府　ぽちさん　設定は設定ですからね。ゲームをして判るレベルで楽しむのも、自分が好きな設定付きで楽しむのもプレイヤー次第なのです。

◀兵庫県　桐生春希さん　そうなんですよ。とにかく、中盤で詰まると、もう一度最初っからってノリですよね。せめてＬＰが存在して、1度で死ななくなっていれば……。

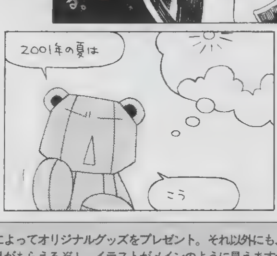
▲青森県　祭狼一貴さん　その時その時の気持ちで好みなんてバンバン変わっちゃっていいんじゃないでしょうか？　大人になるとある程度の法則が生まれて来ちゃいますから。自然に。



▲長崎県　有馬えるるさん　いや……敵の数は多いので面倒ですけど、そんなに難易度は高くないと思いますよ。笑。でも、お気に入りの原作系のキャラを見つけないとダメかもしれませんねぇ。

ハガキばかり描いていると指が強く！

利き指の力をパワーアップするために、付けていた大リーグハガキ養成ギブスを外してみた！　軽い！　軽すぎる！　指が動きすぎだ！　困った！　なんていうか……たまらん。これまでハガキ一枚描くのに3時間かかっていたのが3分で仕上げられるようになってしまった！　もう、無敵だ！　ヤバイ。この勢いでハガキを描き続けていたらあっという間に月に届くくらいハガキが描けてしまう！　っていったい何枚くらいなのかはわからないけど。うずうずするぜぇ……！　オレにハガキを描かせろぉぉぉおお！



コーナー向けのハガキの場合、上のあて先の後にそのコーナー名も明記して下さい。掲載された回数によってオリジナルグッズをプレゼント。それ以外にも、ＰＳの奴隷ではポイント制を採用しています。基本的にイラストは5ポイント、文章も5ポイント（例外あり）。決算（まだぜんぜん未定）までにたまればたまるほど良い賞品がもらえるぞ！　イラストがメインのように見えますが、文章ハガキも結構採用されてます。よく見ると文字がメインのハガキも多いでしょ？　さらに言えば！　イラストの上手い下手もあまり考えなくて大丈夫です。ネタさえ熱ければ載せちゃいます！　とにかく送ってほしいの！　ね？

郵便はがき

おそれいりますが 50円切手を はってください

101-8305

東京都千代田区神田駿河台1－8
東京YWCA会館

(株)メディアワークス
電撃PlayStation 編集部
「プレゼント Vol.179」係行

住所	都道 府県 〒		
氏名	フリガナ	☎	（　　）
電子メールアドレス			

●今号はいかがでしたか？どんなことでもけっこうですので気づいたことをお書きください。

✂

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

2390

差出有効期間 平成13年8月 25日まで （切手不要）

101-8791

001

東京都千代田区神田駿河台 1-8
東京 YWCA 会館
株式会社メディアワークス
広告部
PS-S 特資料請求 200105 係 行

太枠内をすべてお書きください。

資料送付先住所	〒　　－	都道府県	市区郡	区町村
お名前	ふりがな	生年月日	19　年(西暦)　月　日	
性別	男　女	電話	（　　）	
現在，高校や大学等に在学中の方は，その校名をお書きください。				
E-mail アドレスをお持ちの方はお書きください。				
職業				

1. 小学生以下　2. 中学生　3. 高1　4. 高2　5. 高3
6. 短大・専門学校生　7. 大学・大学院生　8. 予備校生・浪人
9. 社会人　10. アルバイター　11. 無職　12. その他

職業欄は右側の中から1つ選んでその番号をお書きください。

このハガキでの資料請求締切は2001年8月25日(土)です。

切り取り線

表面の記入欄および下記の質問事項にお答えください。

■資料請求を希望するスクールに○をつけてください。(○はいくつでも可)

1	コナミコンピュータエンタテインメントスクール
2	デジタルエンタテインメントアカデミー
3	東京ゲームデザイナー学院
4	日本工学院専門学校／八王子専門学校／北海道専門学校
5	バンタン電脳情報学院

(以上五十音順)

■以下のアンケートにお答えください。

Q1 今後の進路として最も優先して考えているものはどれですか。1つだけ選んで○をつけてください。

1 ゲームスクールへの進学　2 大学への進学
3 その他の専門学校への進学　4 すぐに就職
5 まだ考えていない

Q2. ゲームスクールへの進学を検討するにあたって，最も重視する点は何ですか。1つだけ選んで○をつけてください。

1 学費　2 授業内容　3 卒業生の就職状況
4 立地・場所　5 施設・設備　6 その他

●その他今回のスクール関連記事についてご意見をお書きください。

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

黒の筆記用具ではっきり書いてください。

【記入例】 0 9 3 0 7 0 1 2 , 2 5 4

【1】 【2】 【3】 【4】 歳 【5】 【6】

【7】 【8】 【9】 , , 【10】 【11】

【12】 ゲーム名　機種名

【13】 【14】 【15】 【16】 本

【17】 持っているハードの ○ 印を塗りつぶしてください

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

N64　サターン　GB　ワンダーS　ポケットステーション　パソコン　PSone　GBアドバンス
PS　DC　SFC　GBカラー

【18】 , ,

【19】 , , 【20】 ,

【21】 ゲーム名
ゲーム名

【22】 , , 【23】 【24】 , 【25】 , 【26】

【27】 , 【28】 【29】 本 【30】 【31】 【32】 【33】 【34】

ここにはなにも書かないでください

標準字体 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

電撃PlayStation Vol.179

切り取り線

読者アンケート

右のハガキに希望するプレゼントの番号、アンケートの回答（数字は右詰めで記入してください）、オモテ面の必要事項を記入し、50円分の切手を貼って送ってください。しめ切りは6月7日（当日消印有効）です。たくさんのご応募をお待ちしています。

【1】P155から、希望するプレゼントの番号を1つだけ記入してください。
【2】あなたの性別を教えてください。
①男 ②女
【3】あなたの学年・職業を教えてください。
①小学3年生以下 ②小4 ③小5 ④小6 ⑤中1 ⑥中2 ⑦中3 ⑧高1 ⑨高2 ⑩高3 ⑪短大・専門学校生 ⑫大学生・大学院生 ⑬予備校生・浪人 ⑭会社員 ⑮アルバイト ⑯無職・休職中 ⑰主婦 ⑱その他
【4】あなたの年齢を教えてください。
【5】本誌の購入状況を教えてください。
①毎号買っている ②時々買っている ③はじめて買った
【6】本誌の購入場所を教えてください。
①書店 ②コンビニエンスストア ③ゲームショップ ④キヨスク ⑤その他
【7】あなたはゲーム雑誌を買うときに何を一番重視しますか。1つ選んでください。
①表紙 ②買おうと思っているソフトの情報量 ③買ったソフトの情報量 ④紹介している作品の数 ⑤新作情報 ⑥レビュー ⑦連載コーナー ⑧業界情報・ニュース ⑨付録 ⑩その他
【8】今号はどの記事を読みたくて買いましたか。記事リストから1つ選んでください。
【9】今号の記事で良かったものを記事リストから3つ選んでください。
【10】今号の記事で良くなかったものを記事リストから1つ選んでください。
【11】「電撃オンライン」(http://www.dengekionline.com)は見ましたか？
①見た ②見ていない ③これから見るつもり ④知らなかった
【12】一番最近購入したゲームソフトのタイトル・機種名を1つ書いてください。
【13】【12】のソフトはどこで買いましたか。
①ファミコンショップ・専門店 ②カメラ屋などの大型ディスカウント店 ③コンビニエンスストア ④スーパー・百貨店(ダイエー・ジャスコ・トイザらスなど) ⑤おもちゃ屋
【14】【12】のソフトを買うときに一番参考にしたのは何ですか。下から1つ選んでください。
①TVCM ②雑誌の記事 ③雑誌の広告 ④店頭デモ ⑤店頭チラシ ⑥イベント ⑦友だちの情報 ⑧その他
【15】【12】のソフトを攻略するとき何を参考にしましたか。下から1つ選んでください。
①電撃の攻略本 ②電撃以外の攻略本 ③電撃のゲーム雑誌 ④電撃以外のゲーム雑誌 ⑤何も参考にしなかった ⑥その他
【16】あなたは1年間に何本くらいのゲームソフトを買いますか。
【17】次の中で、持っているものすべての番号を塗りつぶしてください。
①プレイステーション ②NINTENDO64 ③ドリームキャスト ④サターン ⑤スーパーファミコン ⑥ゲームボーイ ⑦ゲームボーイカラー ⑧ワンダースワン ⑨ネオジオポケット(カラー含む) ⑩ポケットステーション ⑪ビジュアルメモリー ⑫パソコン ⑬プレイステーション2 ⑭PS one ⑮ワンダースワンカラー ⑯ゲームボーイアドバンス
【18】買おうと思っているゲーム機を【17】の一覧から3つまで選んでください。
【19】購入したいと思っているプレイステーション、プレイステーション2用タイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.232・233)から選んでその番号を3つまで書いてください。
【20】CD-ROM付録付き増刊号「電撃プレイステーションD」に体験版を収録してほしいタイトルを「新作ソフトスケジュール」(P.232・233)から選んでその番号を2つまで書いてください。
【21】今まで発売されたプレイステーション、プレイステーション2のソフトで好きなものを2つまで書いてください。
【22】電撃プレイステーション以外に購入している雑誌を教えてください（3つまで）。
①電撃プレイステーションD ②電撃王 ③電撃GBアドバンス ④電撃G'sマガジン ⑤週刊ファミ通 ⑥ファミ通PS2 ⑦ファミ通DC ⑧ファミ通64+アドバンス ⑨月刊ファミ通Bros. ⑩週刊ザ・プレイステーション2 ⑪ドリマガ ⑫HYPERプレイステーション2 ⑬Nintendo Dream ⑭Nintendoスタジアム ⑮ゲームボーイアドバンス マガジン ⑯月刊アルカディア ⑰Vジャンプ ⑱ゲーム批評 ⑲Game Wave DVD ⑳その他
【23】インターネットは利用していますか？
①毎日利用している ②週に2、3回利用している ③週に1回利用している ④利用していない
【24】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは、どのように利用していますか？ 2つまで選んでください。
①会社・学校のパソコンで ②自宅のパソコンで ③iモード端末で ④(iモード端末以外の)携帯電話・PHSで ⑤ザウルスなどの携帯情報端末で ⑥ドリームキャストで ⑦プレイステーション2で
【25】【23】で④以外を選ばれた方に質問です。インターネットは主に何のために利用していますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【26】【23】で④を選ばれた方に質問です。インターネットを利用してみたいですか？
①はい ②いいえ
【27】【26】で①を選ばれた方に質問です。何のために、インターネットを利用してみたいと思いますか？ 2つまで選んでください。
①メール交換 ②個人的な楽しみでのホームページ閲覧 ③仕事・学業のためのホームページ閲覧 ④オンラインショッピング ⑤チャット(インスタントメッセージ系含む) ⑥オンラインゲーム、ネットワークゲームのプレイ
【28】プレイステーション2は買いましたか？
①買った ②欲しいソフトが発売されてから買う ③買う予定はない ④迷っている
【29】あなたが持っている、プレイステーション2のソフトの本数を教えてください。
【30】携帯電話についてお答えください。
①携帯電話を持っている ②持っていないが、欲しいと思う ③持っていないし、興味もない
【31】携帯電話を持っている人に質問です。使用している携帯電話は、どの会社のものですか？
①NTTドコモ（iモード） ②NTTドコモ（iモード以外、PHS含む） ③J-PHONE ④KDDI ⑤その他
【32】「AIBO」を知っていますか？
①持っている ②知っていて、ぜひ買いたい ③知ってはいるが、高いので買えない ④知ってはいるが、ほしいとは思わない ⑤知らない
【33】『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』を買いましたか？
①予約して買った ②予約はしていないが買った ③しばらくしてから（評判などを聞いてから）判断する ④買わない・興味がない
【34】『ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記』の体験版について教えてください。
①店頭配布の体験版をプレイした ②「電撃プレイステーションD」で体験版をプレイした ③体験版をプレイしたことはない ④体験版のことを知らなかった

Vol.179 記事リスト

①[特報]サモンナイト2
②[特報]ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079
③[特報]グローランサーII
④[特報]エバーグリーン・アベニュー
⑤[RPG]FINAL FANTASY X（ファイナルファンタジーX）
⑥[RPG]キングダム ハーツ
⑦[RPG]リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～
⑧[RPG]ワイルドアームズ アドヴァンスドサード
⑨[RPG]ポポロクロイス物語3 はじまりの冒険
⑩[RPG]レガイア2（仮）
⑪[RPG]真・女神転生
⑫[RPG]マイト アンド マジック ～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～
⑬[攻略]グランツーリスモ3 A-spec
⑭[攻略]スーパーロボット大戦α外伝
⑮[攻略]風のクロノア2 ～世界が望んだ忘れもの～
⑯[攻略]アーマード・コア2 アナザーエイジ
⑰[攻略]悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ
⑱[攻略]夜想曲2
⑲[攻略]バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王
⑳[企画]電撃SCHOOL MAGAZINE
㉑[連載]4色奴隷
㉒[連載]電撃プレイクエスチョン
㉓[連載]ウラワザ データベース
㉔[連載]DPSコロシアム
㉕[連載]まんがはじめて物語
㉖[連載]電撃コラムス
㉗[連載]PSの奴隷
㉘[新作]実況パワフルプロ野球8
㉙[新作]真・三國無双2
㉚[新作]CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
㉛[新作]the FEAR（ザ・フィアー）
㉜[新作]ACE COMBAT 04 shattered skies
㉝[新作]魔剣爻（シャオ）
㉞[新作]MissingBlue（ミッシングブルー）
㉟[新作]エヴァーグレイス2
㊱[新作]Devil May Cry（デビル メイ クライ）
㊲[企画]PHASE PARADOX（フェイズパラドックス）
㊳[企画]機甲兵団J-PHOENIX
㊴[連載]電撃NEWS STATION Part1
㊵[連載]電撃NEWS STATION Part2
㊶[連載]電撃NETWORK GAME STATION
㊷[連載]電撃MONO STATION
㊸[連載]電撃DVD STATION
㊹[連載]電撃RANKING STATION
㊺[連載]DPS ソフトレビュー
㊻[連載]新作ソフトバイヤーズガイド
㊼[付録]ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記 Expert攻略指南

Vol.175 プレゼント当選者（敬称略）

①『てんたま』イベント限定販売テレカ
近藤田貴（三重県）
②『夢のつばさ』イベント限定販売テレカ
高津幸（神奈川県）
③『Z.O.E ZONE OF THE ENDERS』非売品ポスター&パンフレット
小林正樹（神奈川県）村田龍（神奈川県）樋川治（大阪府）
④『Memories Off』イベント限定販売テレカ2枚セット
筑波武史（長崎県）
⑤『KONOHANA:True Report』Tシャツ
加賀谷志伸（埼玉県）小松春幸（長野県）
⑥『首都高バトル0（ゼロ）』非売品QUOカード
門脇俊夫（山形県）斉藤淳（栃木県）早川一夫（東京都）
中川朋也（滋賀県）井川裕（京都府）
⑦『はじめの一歩～VICTORIOUS BOXERS～』テレカ
藤田ユカリ（北海道）武藤隆明（山形県）小川涼助（奈良県）
桂圭吾（兵庫県）石田俊則（宮崎県）
⑧PS2ソフト『モンスターファーム』
宮崎知久（青森県）広岡昌彦（千葉県）古川友香（岡山県）
⑨PS2ソフト『ギャロップレーサー5』
小村修司（新潟県）秋川亮太（石川県）小川友和（大阪府）
⑩PS2ソフト『パラパラパラダイス』
加賀裕（秋田県）渡辺登（神奈川県）荒木俊樹（長崎県）
⑪PSソフト『モンスターファームジャンプ』
平川由美（北海道）畑中忠治（東京都）橋本葉子（長野県）

読者PRESENTS

【電撃プレイステーションVol.179の読者に贈る】

応募のきまり

欲しい賞品が決まったら、P 154の注意書きどおりにアンケートの回答を記入し、付属のアンケートハガキで応募してください。このプレゼントのしめ切りは6月7日(消印有効)。当選者の発表は6月22日発売の本誌Vol.181にて行います。アンケートの回答内容は、当選落選には一切関係ありません。正確に記入してください。

1 TVアニメ「THE SOUL TAKER～魂狩～」マスコットキャラクター・中原小麦Tシャツ

1名

◀WOWOWスクランブル枠にて放映中のアニメ「THE SOUL TAKER」。そのマスコットキャラ・中原小麦ちゃんのデザインされたTシャツだ！　なお、このTシャツは現在パイオニアLDCのネットショップ（★1）にて、限定販売中。確実に手に入れたい人は今すぐアクセス!!

（提供：パイオニアLDC）

2 ドラマCD『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』太陽の章&月の章+声優よせ書きサイン色紙

2名

◀GBソフト『テイルズ オブ ファンタジア なりきりダンジョン』のドラマCD。第2巻「月の章」の発売を記念して、CD「太陽の章」「月の章」の2巻セット+出演声優さんたちのよせ書きサイン色紙をセットでプレゼント!!

（提供：ムービック）

3 「エースをねらえ!　DVD-BOX①」&「六神合体ゴッドマーズ　DVD-BOX①」発売記念QUOカードセット

5名

◀▶5月25日に発売された2作品のDVD。どちらも往年のアニメファンにはたまらない作品だ。今回は発売を記念して制作された特製QUOカードを2枚セットで大放出!!

（提供　バンダイビジュアル）

PS&PS2ソフト

4 「X-MEN MUTANT ACADEMY」

PS　3名

▲アメコミのヒーロー「X-MEN」のキャラを使用したFTG!

（提供　サクセス）

5 「ESPN NATIONAL HOCKEY NIGHT」

PS2　3名

▲NHLならではの演出を盛り込んだホッケーゲームだ。

（提供：コナミ）

『マール王国の人形姫』グッズショップ

「ローゼンクイーン商会」1周年記念プレゼント!!

（提供：日本一ソフトウェア）

東京　秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」本店に設けられた特設ショップ。『マール王国』関連のグッズならおまかせの、このショップ開設1周年を記念したグッズを大放出！　直接お店に来られない人はぜひ！（※2）

1名

6 1周年記念パネルクロック

◀描き下ろしイラストを使用した約45cm×30cmの大型時計。200個限定生産のうちの貴重な1つです!!

7 1周年記念ペーパーバッグ

◀こちらも1周年記念の品。もちろんイラストは描き下ろしを使用しているのだ！

3名

裏面イラスト

8 1周年記念テレカ

1名

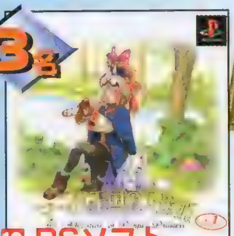
◀パネルクロックと同じイラストを使用した、台紙付きテレホンカード。これも貴重品です！

9 メロディーコレクション

▶『マール王国』シリーズの楽しいBGMの楽譜集。これで着メロ作りも安心です!

10名

10 PSソフト『マール王国の人形姫+1』



3名

▲オマケディスク同梱の廉価版。『リトプリ』の体験版も入っているぞ！

11 PSソフト『リトルプリンセス+1』

▶こちらもCGギャラリーやミュージックモードなど、お楽しみがいっぱい詰まったオマケディスク付き。オトクな内容の廉価版だ!

3名

電撃特報　シリーズ最新作登場か!?

『天使のプレゼント』で一段落ついたと思われていた『マール王国』シリーズですが…。なんと『マール王国』関連の新作ソフトを鋭意制作中との情報をキャッチ！　新たな『マール王国』ワールドが開かれる日も近い!?　詳しい情報は今後発売される本誌でフォローしていくので見逃さないように!!

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。あらかじめご了承ください。
（★1）パイオニアLDCネットショップ・e-SHOP「http://www.pioneerldc.com/」（※2）メッセサンオーホームページ「http://www.messe-sanoh.co.jp/」にて一部の商品は通販可能。

PlayStation®2
この歌が、あなたにとどきますように・・・
Love Songs
ラブソングス
アイドルがクラスメ～ト
DVD ROM
●初回限定BOX
type.A 【瀬戸 / 観月バージョン】
タイプAデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストA）
●限定版デザインパッケージ（商品本体）
●初回特典CD（瀬戸、観月出演のラジオ番組）
●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Aタイプ）
type.B 【双葉 / 桜井 / 神楽バージョン】
タイプBデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストB）
●限定版デザインパッケージ（商品本体）
●初回特典CD（双葉、桜井、神楽出演のラジオ番組）
●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Bタイプ）
type.C 【橘 / 桃園 / 天城バージョン】
タイプCデザイン化粧箱（きみづか葵描き下しイラストC）
●限定版デザインパッケージ（商品本体）
●初回特典CD（橘、桃園、天城出演のラジオ番組）
●初回特典オリジナルデザイントラベルクロック（Cタイプ）
通常版
初回のみ!!
ゲーム登場キャラクターが歌う楽曲を収録した、キャラクターマキシシングルシリーズが発売!
4月25日発売の第1弾は瀬戸綾乃&桃園果菜、観月唯香&天城未優の4人が登場。このCDでしか聴けない楽曲も収録!
瀬戸綾乃&桃園果菜
LACM-4016 定価 ¥1,200(税抜¥1,143)
観月唯香&天城未優
LACM-4016 定価 ¥1,200(税抜¥1,143)
発売元:株式会社ランティス 販売元:キングレコード株式会社
絶賛発売中!
通常版 標準価格:¥6,800(税抜) SLPM-65017
初回限定BOX 標準価格:¥9,800(税抜) SLPM-65016
株式会社ディースリー・パブリッシャー
〒106-0032 東京都港区六本木4丁目8番6号 パシフィックキャピタルプラザビル4階 TEL.03-5786-1371
http://www.d3p.co.jp/ ©2000,2001 HuneX ©2000,2001 D3 PUBLISHER
D3PUBLISHER INC.
"マークおよび"Play Station"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。
関連商品続々発売予定
・きみづか葵イラストによるオリジナルテレカ好評発売中!
・オリジナルサウンドトラック 他

DENGEKI SOFT STATION

新作 DENGEKI SOFT STATION

PS&PS2

- 実況パワフルプロ野球8
- 真・三國無双2
- CAPCOM VS. SNK2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001
- the FEAR
- ACE COMBAT 04 shattered skies
- 魔剣爻

イラスト／鈴城芹

今年も燃える!!!『8』で『パワプロ』がますます進化!!

『7』『7決定版』と続き、PS2で3作目となる『8』は革命的大発展！ 開発チームへのインタビューも敢行し、生『8』をチェックする!!

実況パワフルプロ野球8

PS2	SPG	実況パワフルプロ野球8	7/19	▶コナミ
				▶¥6,980
				▶MC2（1700KB）

開発者直撃!!『パワプロ8』のここがスゴイ!!

▶インタビューはP 160から

遊びやすさと奥深さを両立させたシステムと音声実況で、いまや野球ゲームのトップブランドの地位を確立した『パワプロ』。最新作は、基本設計は守りつつも、さらなるボリュームアップと新機能を用意し、よりプロ野球を楽しめるスタイルへと成長したのだ。また、『パワプロ』の大きな魅力である「ペナント」と「サクセス」は今回も期待以上のパワーアップぶりを発揮！ 21世紀も『パワプロ』の独走はまだまだ続きそうだ。

グラフィックは目にやさしい

▲ちらつきの少ないソフトなモデリング。プレイヤー側に立ったきめ細かい配慮もうれしい。

『7』→『8』へのパワーアップ速報

投手枠＋3、1軍28人に

▲各球団40名登場と、全プロ選手の約半分は登場する計算だ。

一軍選手枠は各チーム28名。そのうち25名がベンチ入りするぞ。投手枠は先発も含めて9人登録可能と、実際のプロ野球並みに増えた。これによって、ワンポイント起用などの細かい継投策も可能になったのだ。ちなみに2軍選手は12名登場。

球場看板まで実名です

全国11球場を完全に再現するため、なんと球場広告までも実名にしてしまった!! 球場でおなじみの看板もそのまま再現されている。某ゲームメーカーの広告までちゃんと入っているほどの再現ぶりには、いやはや恐れ入ります。

オーダーに偵察メンバー

ポジション設定では、試合前に偵察メンバーを入れることができるようになった。相手の先発投手がわからないときなど、これで効果的な打順を組めるのだ。小さな変更のようだが、戦略的には意外と大きい。特に長い期間を戦う「ペナント」モードで威力を発揮しそうだ。もちろん、阪神の遠山→葛西→遠山という一時的に投手に、ほかのポジションを守らせる継投も今までどおり可能だ。

選手モーションパターン大幅増

これまでの特殊モーションは、大阪近鉄・ローズなどごく少数。それが一気に60種類以上も用意されたのだ!! 選手への思い入れがアップしそうだよね。標準のモーションもサイドスローを数種類用意するなど、かなり増えているとのこと。

どんな動きが増えるかな!?

What's偵察メンバー 相手の先発投手が予測しづらいときに偵察メンバーを入れると、先発発表後に「対左○」の選手を入れるなどの変更が可能。偵察には試合に使う予定のない、前日の先発を入れるのが普通だ。

『8』でも止まらぬパワーアップ

2大モードに大異変!?

異変その1 ペナント
12球団同時&複数年プレイ

▲▼ペナントの体感度が大幅パワーアップ！

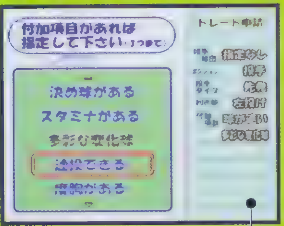
初期はプロ野球と同じ日程で試合をする程度だったペナントも、ついに『8』では12球団同時複数年プレイを実現!!　これにより、別リーグでも試合やイベントが発生し、それらの結果や記録を反映させたまま翌年へと持ち越せるのだ。戦略性が格段にアップし、監督気分をより強く味わえるぞ！

トレード、ドラフトも実現する!!

他球団からトレードで戦力を補強したり、ペナント開始後に育成したサクセス選手をドラフトで獲得したりできる。逆に有力選手が他球団に獲得される危険もあるけどね。

複数OK

◀1対2という複数トレード、それも別ポジションだっていいのだ。



条件検索

▲能力の条件を設定すると、それに合った選手をスカウトが探してくれる。

高速試合モード⇔通常画面を切り替え&指示可能に

高速処理試合モードでも、監督気分で選手へ指示を出せる。途中で自分で打ちたいときは、通常の試合形式に変えることだってできちゃうぞ。

別リーグのペナントも同時に進行するぞ

12球団同時なので、別リーグの動向もチェックできる。ときには別リーグの球団からトレードを持ちかけられることだってあるのだ。

異変その2 サクセス
“ドラフ島編”はシステム大幅変更!?

ＲＰＧ風に選手を育成、クリアするとその選手を試合で使えるようになる「サクセス」は、『パワプロ』の魅力の１つだよね。従来は毎週１回コマンドを選んで進めていたけど、『８』では“ドラフ島”という島を渡り歩くようになった。シリーズのファンもフレッシュな気分で遊べること間違いなし！

▼新キャラも数多くいるみたい。女の子が多いけど、やっぱり恋愛もあるの？

プロ入り目指して大冒険!!

選手育成施設“ドラフ島”

この島にはたくさんのジムがあり、クリアしたときにもらえるスタンプを集めるのだ。3つ集めるとプロテストを受ける権利が与えられる。プロ入りまでの道のりは、これまでと大きく変わってくるぞ。

いろんな場所があるみたい

ジムはセ・パ12球団がそれぞれ複数かまえていて、それ以外に街など、練習以外の施設があるといった感じ。島全体となると、かなりの場所にいけるはずだ。どの施設にいけばいいかなど、攻略ポイントも変化しそうだ。

ん？何か変だぞ？ 練習方法大革命!?

画面レイアウト的には能力値とセリフの位置が逆になった程度。しかし日付表示は週単位から日単位へと一変したぞ。ジムごとに練習メニューも変わりそうで、これまでの攻略法は通用しないかも!?

© 2001 KCEO（社)日本野球機構公認　IBM BISプロ野球公式記録使用　フランチャイズ11球場公認　（社)全国野球振興会公認

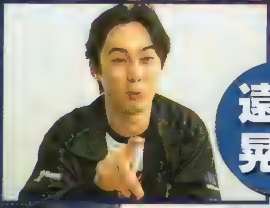
大阪発 『パワプロ8』制作発表インタビュー

野球工房の職人たち語る

ダイヤモンドヘッド

赤田勲氏

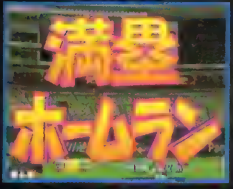
谷渕弘氏


遠山晃氏

『パワプロ』を手がける３人の中心人物を直撃！　なんとライブで『8』を初プレイしながらのインタビューとなったのだ!!

史上最強野球ゲーム制作集団
ダイヤモンドヘッドとは？

大阪にある株式会社ＫＣＥＯの野球ゲームを開発するチーム。開発だけでなく、試合や新聞などをもとにした選手データ研究でも忙しい毎日が続いている。日本一元気な制作者集団なのだ。



▲まさに野球ゲーム制作の本塁打王でやんす。

サクセス Success
ジムとスタンプシステムでサクセスがフルモデルチェンジ!?

── 今回のサクセスは〝ドラフ島編〟ということですが、どういった内容になっているんですか？

赤田勲氏（以下　赤）：「ドラフ島」はひとことで言えば、プロテストの場なんですよ。でも『パワプロ』なんでただのプロテストの場ではありえない。パワプロ的なアレンジを加えて、楽しいモードにしようと考えたわけです。

谷渕弘氏（以下　谷）：具体的には、ドラフ島という島すべてがプロテストをする場所という設定です。島には12球団がジムを建てていて、そこで評価を得るとプロテストを受ける資格を得られます。この島にやってきたパワプロくんたちは、ドラフトに向けて冒険するという形ですね。

── 高校卒業した球児が、そこにいって修行してドラフト権を勝ち取るということですね。

赤：そうですね。もちろん大学、社会人もありますが。

▲「ペナント」では、選手を解雇する必要も…。

遠山晃氏（以下　遠）：ちなみにそれぞれ球八高校、球八大学、球八物産です。『8』なんで球八(笑)。

──プロテストということは、育成期間は短いのでは？

谷：１年はないです。プレイ時間も短くしたいですし。

遠：もっとも『8』は1日単位で進むんですけどね。

──毎日練習をすると？

赤：練習〝など〟をする、ですかね。

谷：練習が基本なんですけど、ジムでは練習、街では遊んだりと、行った場所によって変わります。いろんなイベントが起こるので、結局時間がかかっちゃうかも…。

──画面を見る限り、スゴロク形式のように見えますが。

赤：いえ、スゴロク形式というわけではありません。でもいつでも好きな行動ができるわけでもないです。

──ジムについて具体的に教えていただきたいんですが。

谷：島には各球団が設営したジムがあります。そのジムで高評価を得ると、その球団からスタンプがもらえます。で、スタンプを3つ押してもらえればプロテストを受ける資格をゲットできる。テストに失敗すると、その過程を繰り返していくことになります。

──自分の好きな球団にドラフトで指名されるためには…。

遠：その球団のジムを目指します。そこでいい評価を得ないとスタンプはもらえないということになります。最初に希望球団は聞かれますけれど、そのままそこに入れるわけではないですね。

赤：指名される確率は変化しますが、絶対ではないです。

谷：ただ、サクセス中に調整できますから。例えば中日からダイエーに変えることも可能なんですよ。あとからそのスタンプを中日に変えてしまえばいいわけで。

遠：つまり、ダイエーのスタンプを押されたあとでも、その後中日のスタンプを集めれば、前にもらったダイエーのスタンプを消せるってことです。

── 球団ごとに施設が分かれていることで、チームごとのカラーというか、練習メニューなどの違いはありますか？

赤：ええ、あります。

──『7』だと広島ならスパルタでしたが……。

遠：キビしすぎましたねぇ。でもそんな感じです。

── 仲間はどういった感じでからんでくるんでしょうか？前作だと球団ごとに登場人物が変わりましたけど。

谷：今回は仲間はバラバラで、みんな同じ境遇で島に来ているんです。出会って協力することになれば、一緒に練習したり、イベントが起きたりと、有利になっていくシステムになっています。

遠：キャラは旧キャラも含めていろいろ出ますよ。笑いあり、泣きあり、感動ありのシナリオを期待してください。

── 今までの「サクセスっていうのはこうだ！」というイメージから、ずいぶん変わっているのですか。

谷：いえ、練習して育てるという大筋は変わらないですよ。

赤：攻略方法は変わってくるかもしれませんけどね。

はみだしQ　特殊モーションがスゴイですねぇ？

赤：私もまだ全部把握してないんですが(笑)。よくこんな選手のしぐさまで、というくらい再現しています。

遠：大阪近鉄・赤堀の2段モーション、中村紀洋のバット投げ。ダイエー・城島のバットを触るしぐさ。

──すごい、マジ感動です。

▲各選手の特徴を再現。ちょっとしたしぐさに感激。ホントよく動きます。

「プロテストを『パワプロ』風にアレンジしました」

赤田勲氏　プロデューサー。初代から開発に関わる、『パワプロ』のすべてを知る男。阪神ファン。

谷渕弘氏　ディレクター兼プログラマー。高速試合モードとペナントの一部、ダイエーの選手データも担当。アンチ巨人!?

「タッチはポップでも中身の濃さは今まで以上です」

ペナント Pennant

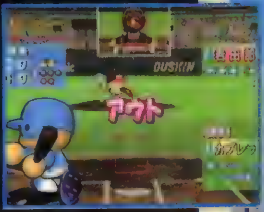
これまで実現しなかったペナントの思い切った改良を

── 「ペナント」モードですが、複数年12球団でできるってすごいですよね。何シーズンプレイできるんですか？
赤：最大で3シーズンです。その間はすべて試合をシミュレーションして結果を出していますし、すべての選手の記録、好不調、トレード情報などすべて記録されていて、継続して楽しめます。
谷：さらに、自分のチームデータはまた次のペナントに持ち越せるんで、くり返せば何年でもできます。
遠：なんで最大3年にしたかというと、選手の入れ替わりで、現実のプロ野球とあまりにかけ離れてしまう恐れがあるからです。全部よく知らない球団になっちゃう。
── トレードで、全員スーパープレイヤーとか？
赤：ええ。当初はもう少し長く考えていたんですけどね。
── 『8』のでは、監督の視点でプレイができるようになったということですが、具体的にはどうなったのですか？
赤：まず、これまでもチーム編成などで監督的な役割がありましたけど、今回は試合にも用意しました。
谷：高速試合モードの画面で選手に指示を出せるようにしたんですよ。通常の画面との切り替えもできるので、例えば清原だけ操作したい、というときは清原の打席だけ通常画面で、あとは高速試合モードにできるわけです。
遠：従来のような高速スキップもできるので、複数年やる上で監督視点でしかやりたくない人にオススメですね。それにプレイヤーの監督としての成績も参照できるようになってます。プロの監督としても評価されるわけですね。
── 高速試合モードで実際に選手が動くんですね。
赤：オールドゲーマーはこっちの画面のほうがいい、なんて言ってますよ。某野球SLGみたいなせいか？(笑)
遠：実際、高速試合モードの2D画面で打てるようにできないかなんて話も出ましたねぇ。やろうとすればできますけど、それじゃ別のゲームになっちゃいますから。
赤：通常画面も高速試合モードも、内部的には同じ計算や処理で進むので、結果はどちらも一緒ですよ。
── 以前の「ドラマティックペナント」みたいに、練習の指示をしたりすることはできますか？
谷：そのへんは同じですね。サクセス選手も使えますし。
── ドラフトにサクセス選手が登場することは？
赤：出ますね。それ以外は架空の選手が入ります。
谷：ドラフトのところもおもしろいですよ。裏で各スカウトが動いているんです。指示を出して、どの地域を探せ、とか。で、ペナント中にスカウトから報告が入ったり…。
── サクセスの影山が出るんですか？
遠：いえ、上司にあたる人です。影山は下っぱなので(笑)。
── 全国別に新聞があるようですが、どう違うのですか？
赤：パワスポの関東版　関西版・九州版などの地区バージョンがあります。一面は自分のひいきにしているチームが出るようなノリですね。
谷：報知とトーチュウとデイリーの違いを想像するとわかりやすいかもしれませんね(笑)。
── トレードは複数トレードをするとチームの人数が合わないというのが謎だったんですけど？
赤：一応、人数枠には最小と最大の幅を設定しています。
谷：デフォルトでは各チーム40人で、最大44人まで登録できます。最低は10人くらいにまで減らせますけど、そこまではしないだろうという気はしますが。
遠：選手登録枠の範囲内なら、投手と野手の交換トレードも可能なんですよ。
── COMもトレードをやるみたいですね。
谷：あまりあくどく動いてはきませんけど。人間側でいろいろやってください、というところでしょうか。
── 画面写真に〝コーチ一覧〟ってあるんですけど、何をするのでしょう？
赤：あー、よく見てますねぇ。
谷：複数年やるわけなんで、例えば「この人は解雇」なんて状況が出てくると思うんです。そのとき、解雇した選手をコーチとして送り込むと、チームの成長具合が若干変わったりする仕組みになってます。
── それぞれコーチがいるのですか？　打撃コーチとか？
谷：ええ。3人しかいませんけどね。多くするとわかりにくくなりますしね。
遠：ヘッドコーチと助監督はどっちが偉い？　みたいな。
谷：簡単に打撃コーチとか投手コーチにしました。
── 今度のペナントはやれることが増えましたね。
赤：そうですね。ペナントに関しては〝野球好きに贈る〟みたいな仕上がりにはなっています。
谷：タッチはポップですけど、中身は濃い〜という、『パワプロ』らしさは変わらないですからね。楽しんでもらえると思いますよ。やれることが多いので、どこまでサポートできるかわからないですけど。
赤：ペナントはこれまで〝手を加える〟とくり返し言っておきながら、なかなか実現できなかった部分なんですよ。でも、今回は思い切った改良ができたと思いますね。

▲選手をコーチに転身させる。チームの成長度合が変わるのだ。

はみだしQ 今年の選手データの注目点は？

谷：ダイエーではＹＹ(山田、山村）に期待しましたが……。
赤：西武・カブレラのパワーはすごいことになりそう。長打率8割って何やソレ(笑)。
遠：そういえば中日では一軍に上がってこない川崎にマイナス能力をたくさん考えなければならないですね。



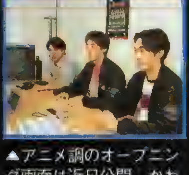
システム System

選手データの設定では データ班との激しい[illegible]!!

── 選手データは5月中旬のものということですが。
赤：そうですね。ほぼ最終調整に近いところに来てます。
遠：この時期になると大型トレードがないか、ビクビクしてます(笑)。
赤：iモードの野球情報から目が離せない(笑)。
谷：昨日、井口に〝盗塁○〟がつくことになりました(笑)。結構難しいんですよ、データを統括している担当の許可を取るのって。その根拠を見せないとダメですから。
遠：毎日大変ですよ。新聞などでいいデータを見つけたら素早く切り抜いて交渉に向かう。みんな自分の担当チームには強くなってもらいたいですから(笑)。
── 1人の人が全体のバランスを統括しているのですか？
赤：中立でなければ、みんな「うちのチームは強いぞ！」ってなことになってしまいますから。かと言って、1つだけチームが弱くても困るわけで。
── 特殊能力に新しいものはありますか？
谷：さらに充実させてますよ。キャッチャーの◎、○のように幅を持たせているものもあります。ユーザーにとってはＳＬＧのように数字がバーッと並ぶのは嫌でしょうし。
── ＯＢ選手はどうですか？
遠：これはすごいですよ！　たぶん、今回のＯＢ選手を見たときには驚くでしょうね。びっくりします。
赤：モーションだけじゃない、ということだけ言っておきましょうか。今回はＯＢもかなり見モノだと思いますよ。オールドファンはちびるんじゃないですか？(笑)
── 操作関係で変わったところはありますか？
赤：細かい部分はいろいろあります。守備シフトの変更の仕方とか、やりやすくはなっていると思いますよ。バランス自体をN64の『6』あたりとも見比べて、今回はどちらかというと『7』より直球を打ちやすくしています。
── 球速が遅くなってやさしくなった？
谷：若干遅く感じると思いますけど、『7』の行き過ぎた部分を修正している程度ですね。誰でも勝てる、みたいな難易度にはなってません。
── 低年齢層向けにやさしくしたわけではないと。
赤：リアルな『プロ野球2001（仮）』との区別はありますけど、それは『パワプロ』で大人ユーザーを切り捨てるということではありません。低年齢層にもすそ野を広げていきたいなとは思っていますけどね。
── 選手の数が増えたり、偵察メンバーが入ったりとかで、通好みな楽しさも強化されていると思うのですが？
赤：そうですね。まぁ、地味なところなので、ユーザーの目にどう映るかなってドキドキしているんですけどね。
── 全体的にグラフィックがおしゃれになってますね。
遠：絵はきれいになってますよ。一画面のデータ量は『7』の倍ですからね。なめらかで細かいですよ。もう容量パンパンですもん。
赤：『9』はＤＶＤになるかもなぁ。
── 今日はありがとうございました。

はみだしQ オープニングはどうなってますか？

谷：今回は特にすごいです。気合い入ってます、マジで。
遠：有名なアニメーション制作会社に制作してもらってます。これを見たテレビ局がアニメ化企画を持ちかけてくれないかなぁ(笑)。
赤：『パワプロ』初の主題歌入りです。期待してください。



▲アニメ調のオープニング画面は近日公開。かわりに3人の笑顔を公開。

遠山晃氏　デザイナー。サクセスのキャラデザインやオープニングアニメのコンテを手がける。ヤクルト担当→熱烈ファンに。

真・三國無双2
SHIN・SANGOKUMUSOU 2

三国志に登場する有名戦場を、一騎当千の武将で暴れ回れ！　あの痛快ACTがパワーアップして帰ってきた!!

千人斬の爽快感再び!!

PS2 ACT	真・三國無双2
発売日未定	▶コーエー
	▶¥6,800(予)
	▶対応周辺機未定 2人プレイ可

　バッタバッタと敵兵をなぎ倒す、爽快感バツグンのACT『真・三國無双』の続編がついに発売決定!!　今回は新たに加わった2人の武将と、新たに追加された新要素をを解説していくぞ！　前作のファンはもちろん、ACTファンは大注目だ!!

礼と智を兼ね備えた槍の名手

趙雲（ちょううん）

蜀の五虎将の1人。仁義にあつく、信を貫き通した非の打ちどころのない英傑。槍の名手で、行く手をはばむものをなぎ倒す。

◀前作では2人の女性武将が登場したが、新たに甄姫（しんき）が参戦！

▼おなじみの「無双乱舞」が炸裂！『2』では、「真・無双乱舞」と「激・無双乱舞」が追加！

『真・三國無双』の続編登場！

©2001 KOEI Co.,Ltd.

ココがスゴイ!!

前作からパワーアップした要素をピックアップ!!

新要素 壱 協力プレイや対戦プレイで熱く盛り上がれ！

協力プレイは同じ勢力で戦友として戦い、対戦プレイはそれぞれが敵対勢力に入り対決することになる。また、協力プレイ専用の必殺技も追加されたのだ。

協力プレイ

▲助け合いながら敵総大将を倒せ。関羽&張飛の義兄弟コンビを組むとおもしろいかも？

対戦プレイ

▲直接1対1で戦うことも可能。だが、あくまで目標はお互いの総大将の撃破となる。

▶お互いの無双ゲージがMAXになると、協力プレイ専用の必殺技が使える

魏王・曹丕の妻。官渡の[illegible]

新要素 弐 新ステージの追加で戦いの戦略性がアップ！

「2」では、前作を上回る豊富なステージを収録。しかも、選択したキャラごとにプレイするステージが変化するようになったのだ！ また、プレイヤーの行動によっては、シナリオが変化するなど、戦術的な要素も盛り込まれているぞ。

▲なんと今回は馬だけでなく、象に乗って戦うことも可能。戦場を縦横無尽に駆け回り、敵兵を踏みつぶせ!!

◀象兵VS騎馬。騎馬の機動力を生かし、象兵を操る南蛮兵を蹴散らしていこう。

◀敵の大将との戦い。コンボや無双乱舞を駆使して一気に倒せ!!

孫堅・孫策・孫権と3代にわたって呉に仕えた。とくに赤壁での活躍は有名。戦場では大型の鉄鞭を使い、豪快に敵をたたきつぶす。

新要素 参 演出や新モードも追加!!

大幅に追加されたイベントやムービーは、すべてフルボイスに対応！ 武将同士の一騎打ちや計略などの迫力が格段にアップしているぞ。また、前作に収録されていたモード以外にも、新しいモードが追加予定。やり込み派の人も大満足のボリュームになっているのだ。続報に期待しよう!!

▲有名武将との一騎打ちもフルボイスになり、戦場にいるかのような臨場感が味わえる。

▼戦場では、さまざまなイベントが発生。なかには戦いの形勢を逆転させるようなイベントも。

頂上対決(ドリームマッチ) 新キャラクター闘いの舞台は CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001

◀ユンの弟、ヤンの姿が! 彼も参戦するのか!?

風雲の白竜 ユン
From▶「ストリートファイターIII(ストIII)」シリーズ

謎の風紀委員 恭介
From▶「私立ジャスティス学園」シリーズ

特攻くのいち マキ
From▶『ファイナルファイト』シリーズ

2D格闘ACTファン待望の"あのタイトル"の続編が、PS2に登場! 今回は、新たに参戦する6人のキャラを大紹介だ。

▼ユンといえばこの技、絶招歩法。彼の中国拳法は、先輩格闘家たちに通用するのか? 『ストII』シリーズキャラとの対戦も楽しみだ。

▲2Dになって、カッコよさに磨きのかかった恭介。『CVS.S 2』でも、華麗に空中コンボを決める!?

▲今回、マキの登場を予想していた人は、いったい何人いただろうか?

▶舞とくのいち対決 露出度でもいい勝負?

CAPCOM SIDE Here Comes

What's「CAPCOM VS.SNK」

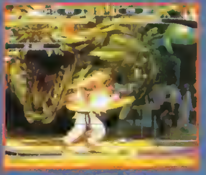
メーカーの壁を超えた究極の対戦格闘ACT

ここでは、前作の特徴を簡単に解説していこう。現在までにアーケード(AC)版とドリームキャスト版が登場しているほか、前作のバージョンアップ版「〜PRO」(AC)も近日稼働予定だ。

総勢33キャラによる夢の競演!

CAPCOM VS.SNK MILLENNIUM FIGHT 2000

「C VS.S」に登場するのは、右表の33名。一部、EXキャラと呼ばれる裏キャラが存在するので、実質的なキャラ数はさらに多くなる。システム面では、下の2つが特徴的だ。しかし、操作性は基本的にはシンプルにまとめられていて、初心者でもすぐになじめる一方、読みや駆け引きを楽しみたいプレイヤーも十分楽しむことができるのだ。



◀最近の複雑なゲームは…という人にもオススメだ。

GROOVE セレクト スーパーコンボゲージのストック方式を、CAPCOM(3段階まで)とSNK(1段階だが自力でためられる)の2つから選ぶことによって、好みのメーカーの戦法で遊ぶことができる。

RATIO システム キャラの強さをRATIO(レシオ)と呼び、各キャラに1〜4までのRATIOを設定(数字が上がるほど強い)。その合計が4になるようにチームを組むシステム。1対4などの変則的な試合もアリ。

「CAPCOM VS.SNK」登場キャラ

CAPCOMサイド	SNKサイド
リュウ	京
ケン	庵
ガイル	紅丸
春麗	バイス
ザンギエフ	ルガール
ブランカ	テリー
ダルシム	舞
E 本田	ギース
M バイソン	ライデン
バルログ	キム
ザガット	山崎
ベガ	リョウ
さくら	ユリ
キャミィ	キング
モリガン	ナコルル
殺意リュウ(注1)	暴走庵(注2)
豪鬼	

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. ©SNK 2001 ※『CAPCOM VS.SNK MILLIONAIRE FIGHTING 2001』は一部(株)エス・エヌ・ケイの許諾を受けて、(株)カプコンが製造・販売するものです。※「SNK」は、(株)エス・エヌ・ケイの登録商標です。注1 正式名称は「殺意の波動に目覚めたリュウ」です。注2 正式名称は「ツキノヨルオロチノチニクルフイオリ」です。

ふたたび
6名、初公開！ついにPS2へ！

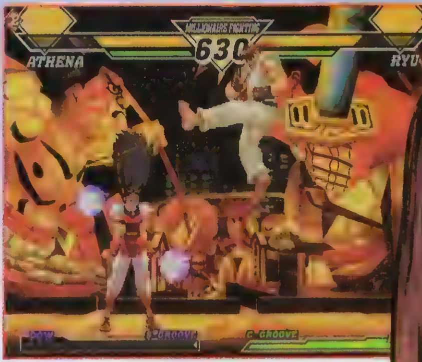
▲刀による覇王丸の一閃！ ダ、ダメージが!?

無双の剣豪
覇王丸
From▶『サムライスピリッツ』シリーズ

たたかうアイドル
アテナ
From▶『ザ・キング・オブ・ファイターズ(KOF)』シリーズ

武芸一徹
藤堂竜白
From▶『龍虎の拳』シリーズ

ついにＰＳ２にも、２Ｄ対戦格闘ＡＣＴのビッグタイトルがやってきた！『CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001（以下Ｃ VS.Ｓ 2）』は前作と同様に、カプコンとＳＮＫの人気キャラクターが一堂に集まる夢の格闘ＡＣＴだ。画面写真を見る限りでは、前作に登場したキャラのほとんどが今回も登場するようだが、さらに今回は、各メーカーからそれぞれ新しく3人のキャラが加わった。覇王丸やマキなど、武器格闘系のキャラはシリーズ初。さらに、このほかにも数名の新キャラが登場する予定で、よりドリームマッチにふさわしい顔ぶれになった！



▲『KOF』のアイドル・アテナは、『'95』時代のコスチュームで参戦。カワイくって、必殺技も多彩とくれば、人気が出ること間違いなしだ。

PS2 FTG	CAPCOM VS.SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	発売日未定	▶カプコン
			▶価格未定
		▶MC2（KB数未定）	

▶アテナのコマンド投げ、スーパーサイキックスルー。本作でも猛威を振るうか!?

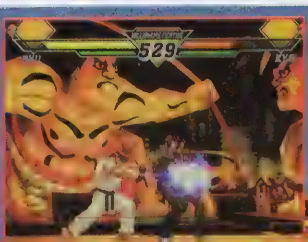
▲藤堂竜白、ついに復活！ 写真は、当て身技？ 娘には負けていられません。

▲そして藤堂といえば、コレ。昇龍拳相手にも恐れず撃て！

New Challengers SNK SIDE

そして気になる『2』の新要素は？最新画面写真から大胆予想

残念ながら、今回はシステム面についての情報は、一切伝えられていない。だが、画面写真をよく見ると、「GROOVE」や「RATIO」を確認できるほか、何やら新要素のヒントになりそうな物もちらほら……。ここでは、そんな中からいくつかを、編集部独自の予想を交えて紹介しよう。

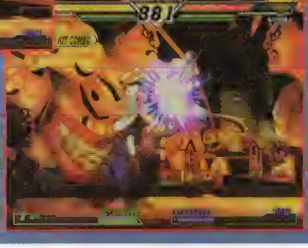


予想1 避け

▲『KOF』のファン（とくに'94〜'95）なら、見覚えのある京のこのモーション。[illegible]をかわしていることからも、攻撃避けではないかと推測できる。では、前作にあった[illegible]はどうなるのだろう？

▼キャラ（ユン）だけでなく、[illegible]『ストIII』といえばブロッキングだ。相手の攻撃を受けたあとカウンターを狙いやすいこのシステムも、導入されるのだろうか？

予想2 ブロッキング

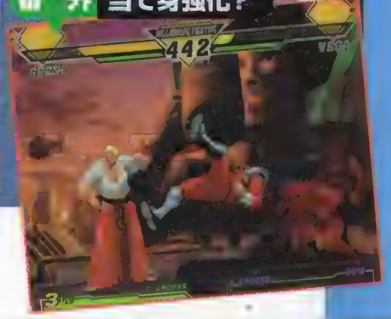


予想3 通常技の変化

◀京のこの技は、[illegible]のほかにも、従来キャラが見慣れぬ通常技を出しているようだ。

▶この当て身は、スーパーコンボキャンセル可能[illegible]全員の当て身[illegible]1[illegible]、真相は…続報にて

番外 当て身強化？



the FEAR™
ザ・フィアー

その館が欲するものは血と惨劇

ホラーＡＶＧの最高峰が、この夏誕生！　エニックスが得意の実写映像を駆使して贈る新感覚ＡＶＧのシステム＆出演キャラを（ゲーム中の）プロフィール付きで紹介!!

PS2 AVG **the FEAR**（ザ・フィアー）	夏予定	▶エニックス ▶¥7,800（DVD4枚組） ▶MC2（KB数未定）

実写映像が生み出すリアル感！ ニュータイプホラーAVGの登場

リアル＆ライブ感を追求し、実写を採用した新感覚のホラーＡＶＧが登場！　ゲームに登場するメインキャストにタレントを実名で起用するなど、ゲームと現実のリンクで、恐怖はさらに倍増する!!

▶主人公はカメラマン。ゲーム画面も、ファインダーを通して見たような構成になっている。

出演者File 01
加藤 夏希
ミッション系の学校に通うマジメな女の子。熱心なキリスト教の信者で、心から神を信じている。出演者のなかでは最年少の16歳。

神を心から信じる純粋な少女

恐怖の館に踏み入ったTVスタッフにふりかかる運命は…

野村 恵里
帰国子女で、日本語、英語、ロシア語を話す。明るいキャラクターで、撮影スタッフ内の評判も高い。もうすぐ誕生日を迎える16歳

3カ国語を操る明るいムードメーカー

STORY

ホラーもののバラエティ番組の撮影のため、かつて惨殺事件が起きた館にやってきた5人のタレントとＴＶスタッフ。いざ撮影に入ろうとすると、突然プロデューサーが死亡。さらに、館に閉じ込められてしまう。果たして、彼らは無事に脱出できるのか!?

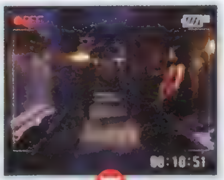
 ©デジタルフロンティア・タオコミュニケーションズ・イナテック・トライクレッシェンド・エニックス 2001

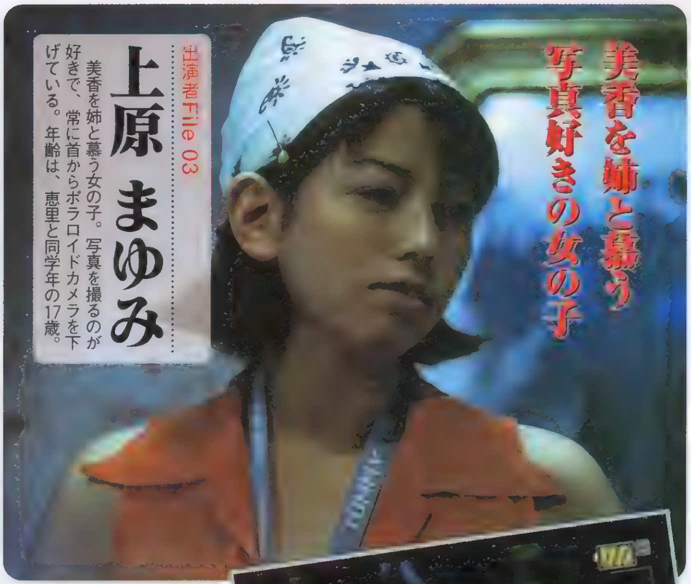
SYSTEM 1

ウォークスルー（移動）

実際にセットを組んで作られた館を探索するこのゲーム。移動は館内の行きたい方向に✚キーを押すだけというシンプルなものだが、背景のリアルさもあいまって、カメラマンである自分が実際にそこを歩いているかのような感覚を味わえるのだ。

▶ダッシュで移動することも可能！ 画面の動きもスムーズで、現実さながらだ。





出演者File 03

上原 まゆみ

美香を姉と慕う女の子。写真を撮るのが好きで、常に首からポラロイドカメラを下げている。年齢は、恵里と同学年の17歳。

File 04

金田 美香

今回の出演者のなかでは、お姉さん的な存在。何ごとにも真剣で、口調が強くなりがちな17歳。

SYSTEM 2

フラッシュバック

ゲーム中、プレイヤーがどこに行き、何をすべきか教えてくれるのが、このフラッシュバック。これは、霊感を持つ福井裕佳梨を媒体として見ることができるもので、画面右上にあるフラッシュゲージの残量によって、明確に見えるかどうかが決まる。フラッシュゲージは、歩いているとたまっていくぞ。

▲福井裕佳梨は、プレイヤーの補佐的な立場。脱出のための道標になってくれる。

未来の映像が生き残るヒントに

SYSTEM 3

調べる・会話

ゲーム中で最も重要になるのが、この調べる＆会話。人との会話で次の目的地がわかったり、画面内にあるオブジェクトを調べることで部屋のカギを見つけたり……。とにかく館の探索では重要だ。操作はシンプルで、画面内に出るマークに合わせて、✚キーと◎ボタンを押すだけだ。

会話

▼人のいる方向を調べると会話に。○、⊗で回答を求められることも。

調べる

▼▶アイテムを発見したり、壁に書かれた文字などを見たりすることができる。

File 05

福井 裕佳梨

霊感が非常に強く、未来を予知してしまう力を持つ。主人公を陰から支えてくれる心強い存在。年齢は18歳。

超音速の興奮駆け

ナムコが誇る、人気3D・STGシリーズの最新作『ACE COMBAT 04 shatterd skies（以下：AC04)』。この4作目では、世界観を盛り上げるための、アニメによるデモシーンが挿入されることがわかったぞ。また、ゲーム内容でも新要素が続々登場。今回は、これらの最新情報を紹介しよう!

▼これが「A」「C」「4」の3字が図案化された「AC04」のシンボルマークだ。

PS2 STG	ACE COMBAT 04 shattered skies	夏予定 ▶ナムコ ▶価格未定 ▶MC2（KB数未定）

美しいデモにも注目!

ゲームのサイドストーリーが語られるデモシーン。戦時下の世界を力強く生き抜く人々の生活が、どこか温かみを感じさせるグラフィックを通して描かれている。

占領下の町で生きる兵士、そして住人たち

CHECK 1 ゲームを彩る練りに練られた世界観

『AC04』では、ミッション間に、アニメによるデモシーンが挿入されることになった。これは単なるデモではなく、メインとなる世界設定(ストーリー)と並行して進むサイドストーリー、という位置付けだ。ここでは、プレイヤーが大空を舞い戦闘に明け暮れる、その同じ世界で「占領下で生きる人々の日常」が描かれていく。前作『3』のアニメのようにメインストーリーに直接かかわるものではないが、よりゲームの世界観を盛り上げてくれることだろう。

▲デモシーンは、英語のナレーションとBGMで、さらに演出されていくぞ。

サイドストーリー 戦争により家族を失った少年は、何を思う…?

まだ少年である「私」は、さらに幼いころ、ある強烈な体験をしていた。登校の途中で、戦闘機が墜落するのを目撃したのだ。しかも、その戦闘機はオレンジの炎を発しながら、「私」の家に落ちていったのだ。そのせいで、もはや家族は記憶の中だけの存在になってしまった。住んでいる町も「敵」たちに占領された「私」は、そして今日も、深い孤独の中にいる……。

▶戦闘機の模型を片手に、物思いにふける少年。この先、彼にどんな運命が待ち受けるのかは、まだ誰も知らない……。

さらにCHECK! 世界設定は「スタジオ4℃」が担当

デモのグラフィックや、物語の演出は「スタジオ4℃」が担当。この会社は'96年公開の映画「MEMORIES」、'98年公開の映画「SPRIGGAN」ほか、劇場作品、CMを中心にアニメーション作品の企画、製作にかかわっている。

▼代表作の1つ、劇場公開映画「MEMORIES」。海外からも高く評価された。

c 2001 NAMCO LTD.ALL RIGHTS RESERVED.　※画面は開発中のものです。
c 1995 マッシュルーム／メモリーズ製作委員会

めぐる！究極の3D・STG 最新情報をCHECK！

ACE COMBAT 04 shattered skies

『エースコンバット』といえば、ドッグファイト（空戦）の迫力を再現するグラフィックと演出、遊びやすく、それでいて奥深さを感じさせる操縦感覚、バリエーション豊富でプレイヤーを飽きさせないミッション内容などが人気を集めたシリーズだ。『AC04』でも、その魅力をあますところなく盛り込んでいるのはもちろん。さらに、今作ならではの新要素も続々登場しているのだ！

◀夕日を浴びる戦闘機の勇姿。グラフィックも見どころ満載。

▲迫力満点のドッグファイトがプレイヤーを魅了する。

CHECK 2 新たに発表された要素をもとに『AC04』の魅力にさらに迫る！

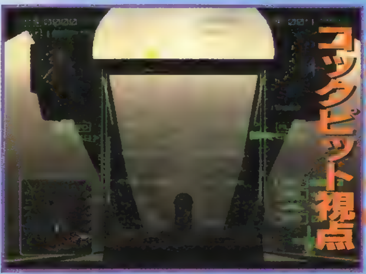
新情報のたびに、ファンを驚かせてくれる本作。シリーズ初のシステムとなるコックピット視点をはじめ、新しいステージや使用機体の追加など、フライトの楽しみを一層増してくれるものばかり。では、さらに詳しく見ていこう！

▲『AC04』のゲーム内容が、いよいよ具体的に見えてきた？

●第3の視点"コックピット視点"の存在が明らかに!!

これまでのシリーズでは、視点をHUD視点（主観視点）と自機後方視点の2種類から選択できた。『AC04』では、この2つの視点に加えて、コックピット視点が新たに追加されたぞ。臨場感を求める人には、まさにピッタリの視点なのだ。

▶コックピット視点は、パイロットと同じ視点でゲームを楽しめる臨場感重視の視点。視界はやや狭まるが、あたかも本当に戦闘機に搭乗しているような気分でプレイできることうけ合いだぞ。



これがウワサのコックピット視点

シリーズでおなじみの2つの視点

◀HUD視点。情報量の多さに長けた、上級者向けの実践的な視点。

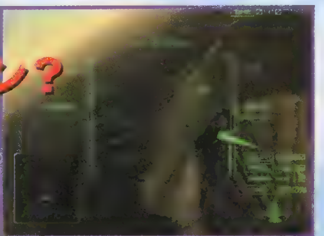
◀自機後方視点。自機の細かい動きが伝わる、演出重視の視点。

さらにCHECK! "視線"も変更可!

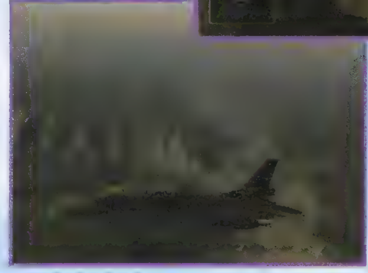
それぞれの視点では、真正面以外の任意の方向に視線を動かすことも可能。周囲の確認はこれでバッチリなのだ。

●新ステージはグランドキャニオン？

初公開となるステージもお目見えしたぞ。詳しいミッション内容はまだ謎のままだが、眼下に広がるダイナミックな地形には、思わず驚嘆せずにはいられない。グランドキャニオンにも匹敵しそうなこの巨大な渓谷が、どう任務にからんでくるのか、想像するだけでワクワクさせられてしまう。



▲乾燥した平原に深く刻まれた、巨大渓谷。切り立った、その地形は、見ごたえ満点だ。



◀渓谷の上空を飛行中。渓谷内部にも進入できると思われるが、そこには何が待つのか？

●自機として使える機体もさらに追加!!

自機として、F16c、F2、A10の3機体を使えることが判明したぞ。もちろん、どの機体も、同名の実在機をもとにデザインされている。各機体ごとに異なる窓わくや計器類は、マニアも納得のリアルさだ。

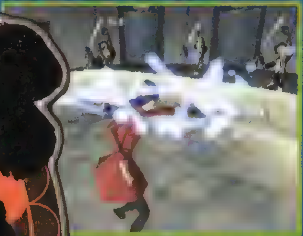
◀F16をベースに開発された超音速戦闘機。

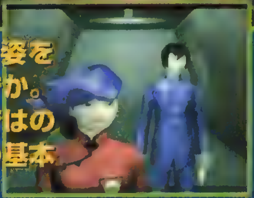
▶空中戦向きの機体らしく、コックピット視点での視界が広い。敵機を発見しやすいぞ。

▲地上物破壊を得意とする戦闘機。機体の挙動を安定させやすい長所を持つ。

発売直前!! 魔剣の「力」を再確認せよ!!

魔剣爻 -MAKEN SHAO-





『魔剣』がPS2で新たな姿を見せるまで、もうあとわずか。そこで今回は『爻』ならではの新要素を中心に、ゲームの基本を総チェックしていく！

PS2	A・AVG	魔剣爻（シャオ）	67	▶アトラス
				▶¥6,800
				▶MC2（440KB以上）

『爻』のアクション＆システムに迫る!!

DC版『魔剣X』から『魔剣爻』への進化にあたり、最も変貌をとげている点――それはアクション、そして多彩なキャラクターを次々に支配していくブレインジャックシステムだ。なかでも、新たにキャラの成長要素が追加されたブレインジャックシステムは、もはや『X』をはるかに超える魅力を持つといっても過言ではない。そこで、ここでは『爻』で初めて『魔剣』に触れる人はもちろん、前作を遊び尽くした人も十分に楽しめるこれらのプレイ要素を、まとめて徹底解説していこう。

ACTION DC版『X』からさらに進化したアクションに注目!

アクション

本作の基本は、魔剣が支配（ブレインジャック）するキャラクターを操作して、3Dのステージをクリアしていくこと。敵との戦闘は、すべてリアルタイムのアクションで行われ、常に緊張感あふれるバトルが展開される。そして『爻』では、画面が客観視点になったことにより、アクションの爽快さがさらにアップしているのもポイント。敵の攻撃やステージ内のトラップも歯ごたえを増し、『X』を体験済みの人でも新鮮な感覚でプレイできるはずだ。また、それにともなって操作方法も、より快適にプレイできるように進化している。各操作方法はゲーム中でも詳しく解説されるので、初心者も安心だぞ!!

コントローラの操作方法

- L1、L2 ロックオン
- R1、R2 ガード
- ✚キー、左スティック キャラの移動
- 右スティック 周囲の見回し
- △ アイテムの使用
- ○ 押しながら移動すると平行移動可能
- □ 攻撃
- ✕ ジャンプ

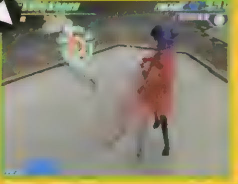
攻撃 各キャラの必殺技を駆使せよ!!

敵とのバトルは、魔剣自身による武器攻撃で行う。その際は、使用キャラによって武器の形状や攻撃範囲、特徴が変化するため、それぞれ異なるプレイスタイルを楽しむことが可能だ。また、後述のシンクロ率を高めることで修得できる必殺技も重要。さらに状況によっては、敵の飛び道具を弾き返すなどのテクニックも使いこなす必要がある。すべてをマスターして襲いかかる敵を一掃せよ！

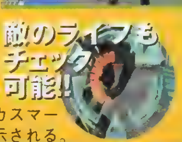
▲基本は□ボタンの武器攻撃。ガンガン斬りまくれ！◀手強い敵には、コマンドを入力して必殺技で対抗!!

ロックオン オートフォーカスで敵を捕捉

敵に一定距離まで近づくと、円形のフォーカスマークが表示される。このときL1またはL2ボタンを押すと、その敵をロックオン（視点固定）することが可能だ。ロックオン後は、常に相手方向へ向いたまま移動できるだけでなく、サイドステップ（✚キー左右＋✕ボタン）などの特殊操作も使用できるようになる。



◀▼ロックオンすることで、常に相手を見失わずに戦うことができる。また、サイドステップで相手の背後に回りこみ、スキだらけの背中を攻撃することも可能!!

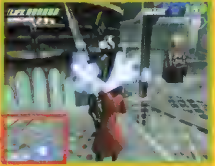


敵のライフもチェック可能!

▶ロックオンすれば、フォーカスマーク内に敵のライフゲージも表示される。

アイテム 回復＆パワーアップアイテムはストック可能

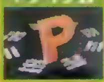
拾った瞬間に効果が発生する『X』とは異なり、『爻』ではアイテムを1つだけストックしておいて、好きなときに使用できる。例えば、体力が満タンのときに拾った回復アイテムを、ピンチになってから使うことも可能だ。そのときの状況に応じて、どのアイテムを優先的に持ち歩くかといった戦略も問われるぞ。



◀▲ストック中のアイテムは、画面左下の枠内に表示される。

◀体力が一定値回復する。

◀体力が完全に回復する。



◀一定時間攻撃力がアップ。

◀一定時間無敵状態になる。

◀イマージュポイント増加。

 © ATLUS 1999,2001

BRAIN JACK 『魔剣』を象徴するシステムをまとめてチェック!!

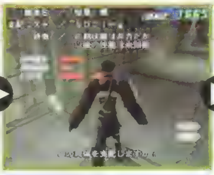
ブレインジャック

倒したボスなどの体を乗っ取って操作できるブレインジャック（以下ＢＪ）は、『魔剣』の最大の特徴。とくに『爻』では、支配する体を乗り換える際に一定のイマージュポイントが必要になり、さらに同じキャラで戦い続けることで新しい必殺技を覚えるようになっている。よって同じキャラで戦うか、それとも新たなキャラに乗り換えるかの選択が非常に重要となるぞ。

ブレインジャックの流れ

特定の人物や敵と出会うことで、イベントやバトルが発生。その後、相手にＢＪするかどうかを選べるようになる。このときの選択によっては、ストーリーの流れが変化することもアリ！

▲アンドレイの体でリンカードンステージを攻略していると…。



▲パイロットの稲葉を発見し、ＢＪするか選択できる。

▲ＢＪすると稲葉の体で香港へ。しない場合はインドへ向かう。

1 BJ後はシンクロ率をアップさせて必殺技を覚えろ！

敵を倒したりイマージュアイテムを拾うことでイマージュポイントが蓄積すると、使用しているキャラの支配率＝シンクロ率がアップする。そしてシンクロ率が一定の値を超えると、必殺技を修得できるのだ。一度に広範囲の敵を攻撃したり、連続攻撃で大ダメージを与えたりと、その特徴はさまざま。もちろんシンクロ率がアップすればするほど、より強力な技を覚えていく。場合によっては、たとえ基本能力が低くても使いやすい必殺技を覚えるキャラのほうが、より有利に戦いを進められることもあるぞ。この必殺技の優劣が戦いを左右するといっても過言ではない！

ノーダメージで敵を倒せばよりシンクロ率がアップ!!

効率よくイマージュポイントを稼ぐためのカギとなるのが、新要素のイマージュフレアシステム。ノーダメージで敵を倒し続けることで、「イマージュフレアゲージ」が１段階ずつアップし、それにともなって敵から入手するポイントも増加していく。ただし１度でもダメージを受けると、初期状態（１段階目）に戻ってしまうので要注意。つまり上手に戦えば戦うほど、より早くシンクロ率が高まるようになっているのだ。

▶ノーダメージで敵を倒せば、もらえるポイントが倍増。同じ敵を倒しても最大５倍のポイントを得ることができるぞ!!

◀より早く新しい必殺技を修得するためにはできるだけノーダメージで戦い、効率よくポイントを稼ぐことが重要！

イマージュフレアゲージ

◀現在のアップ率は、画面右上のイマージュフレアゲージで確認することができる。

最初にBJできる八卦アンドレイの場合は…

第1ステージの全敵をクリアするとBJ可能になる、八卦アンドレイ。8人いる警察特務の1人だけあって、その能力は非常に強力。巨大なメスを振り回して、次々と敵を斬り裂くことが可能だ。ただし初期状態（シンクロ率0%）で使用できるのは単発の通常攻撃である「スマッシュメス」のみ。さらにシンクロ率をアップさせることで、ここで紹介している強力な必殺技を覚えることができる。

シンクロ率10% エキサイトメス

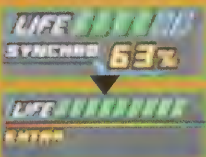
シンクロ率30% ローリングスワン

シンクロ率65% チカティロダンス

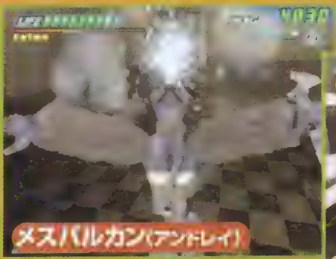
2 シンクロ率が100%になると能力アップ＆最強の必殺技を修得!!

シンクロ率が100％になると、そのキャラを完全に支配したことになり、ライフ＆攻撃力が大幅にアップする。そして、さらに超必殺技ともいえる究極の必殺技を修得！　専用のエクストラゲージを消費することで、これまで以上に強力な攻撃を仕掛けることができるぞ。

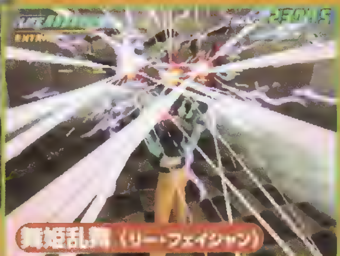
ゲージも進化！



◀100％になると、シンクロ率表示がエキストラゲージに変化。最強の必殺技使用時はこのゲージを消費。



▲巨大なメスを、目標に対して連続で発射!!　一気に大ダメージを与える恐るべき必殺技だ。



▼閃光を帯びた扇を突き出して、前方の敵を一掃する。複数の敵と戦うときに有効か？

あの稲葉も超強力な技を修得!

▲画面内の敵すべてに雷を落とす、強力な全体攻撃。この必殺技を修得すれば、最弱キャラの汚名も返上!?

その他の「爻」オリジナル要素も見逃すな！

アクション面以外にも多彩な新要素が存在する『爻』。初心者向けのビギナーモードや、大迫力のサラウンドモードなどの追加によって、より快適にゲーム世界へ没頭することができるのだ。まさに究極形態となった『魔剣』に期待しよう!!

① ビギナーモード追加！さらに謎のモードも？

『爻』には通常のノーマルモードに加えて、初心者向けに難易度を下げたビギナーモードが追加されている。これでＡＣＴが苦手な人も安心!!　さらにノーマルモードをクリアすれば、謎のおまけモードもプレイ可能に。このモードの内容はまだ秘密なので、ぜひプレイして、自分の目で内容を確認してほしい!!

▲現在確認されているおまけモードの数は全部で３つ。気になる内容は…!?

② ドルビーサラウンドはマジでスゴイ!!

本作は『X』で採用されたスピーカー、ヘッドホンの両モードに加え、「サラウンドモード」で立体音響を楽しむことができる。ドルビーサラウンドシステムを接続すれば、前方から後方へ走り抜ける敵の足音が現実のように聞こえるなど、これまでにない臨場感が味わえるぞ！

◀ドルビー5.1chサラウンドシステムなどを設置すれば、キミの部屋はまさに『爻』のバトルステージになる！

注目！ なんと『魔剣爻』ソフト購入者の中から抽選で10名に、クリエイティブメディア製のドルビー5.1chサラウンドシステム「プレイワークス2500」（右の写真参照）がプレゼントされるぞ。詳しい応募方法は発売後のソフトのアンケートハガキをチェック！

気になるゲーム内容を大追跡!!

パスタと格闘する唯芽。コーヒーで酔ってるエリスにも注目。

ヒロインたちとの数々のイベントがキミを待つ!!

スクール水着姿の静乃。主人公とバッタリ出会い、恥ずかしそう。

主人公と瑠羽奈がケンカ!? まさか、沙夜との三角関係が原因？

図書委員の永易と、かなりいい雰囲気の花乃香。主人公ピンチ！

Missing Blue

PS2 AVG	MissingBlue（ミッシングブルー）	7/5	▶トンキンハウス
			▶¥6,800（※）
		▶MC2（60KB以上）	

ついに発売日も決定し、期待も高まるばかりの『ミッシングブルー』。ファン必見のイベントCGや続々登場する新キャラなど、今回も見どころ満載の内容でお届けするぞ!!

キュートなヒロインたちとの学園生活や、幻想的なストーリーが楽しめるこのゲーム。今回は、新たに入手したイベントCGに、初登場となる男性のサブキャラたちを紹介するぞ。さらに、これまで公開されていなかった、瑠羽奈との気になるイベントシーンも大紹介しよう！

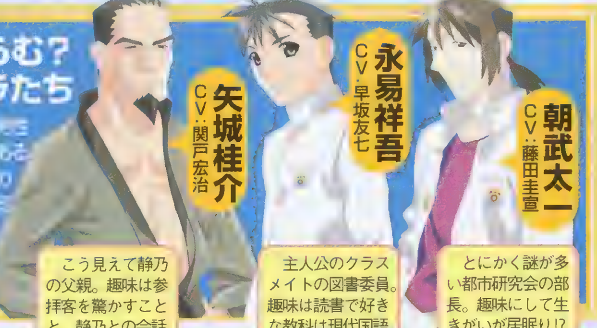
◀沙夜との朝のあいさつ。少し照れてるところが恋人同士みたいでカワイイのだ。

▼メニュー画面もゲットしたぞ。一番下の「BONUS」の項目が気になるよね。

©2001 TONKINHOUSE illustration：渡辺明夫 ※初回限定版¥6,800

NEW FACE 物語にどうからむ？ 魅惑（？）の男性キャラたち

[illegible]



矢城桂介 CV：関戸宏治
こう見えて静乃の父親。趣味は参拝客を驚かすことと、静乃との会話。

永易祥吾 CV：早坂友七
主人公のクラスメイトの図書委員。趣味は読書で好きな教科は現代国語。

朝武太一 CV：藤田圭宣
とにかく謎が多い都市研究会の部長。趣味にして生きがいが居眠り!?

衝撃の事実が続々明らかに!!

【CD発売記念イベント・注目発言集】「瑠羽奈にはビックリするような内容のエンディング（以下ＥＤ）もあって……目玉と言ってもいいくらい」（宮村さん）。「沙夜のＥＤは胃が痛くなるほどせつなくて、それが幸せなのか、不幸なのか……」（松来さん）。「それぞれのキャラに3～4つのＥＤがあり、全部遊ぼうと思ったら150時間はかかると思う」（盛氏）。

EVENT CHECK!

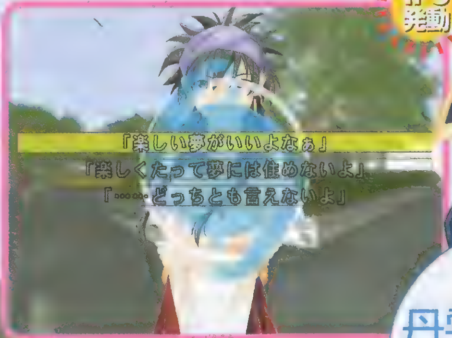
それは夢か幻か……!? 謎を秘めた瑠羽奈との登校シーンに注目!

ファンなら気になる、ヒロインたちとのイベント。今回は、瑠羽奈との登校シーンが明らかになったぞ。ここでもカギを握っているのは、やはりIPSだ。IPSは投影イメージを選択して、その後の物語の展開を変化させるシステム。だが今回、そのIPSが物語だけでなく、さらに世界まで変化させることが発覚した！ その一端が垣間見られるのが、このイベントだ。

夢と現実、住むならどちらがいい？

◀遅刻しそうだというのに、夢と現実、住むならどちらの世界がいいかとのんきに聞いてくる瑠羽奈。

IPS発動



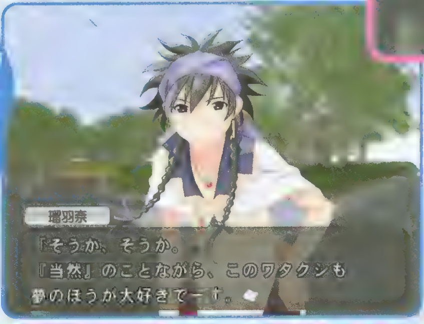
▲「楽しい夢」と答える主人公。このようにIPSは、質問の回答にも使用される。

Nishizuku Ruuna

丹雫 瑠羽奈

学校でも評判の美人で、主人公より1つ年上の3年生。みんなの前で恋人宣言をして、主人公の彼女になってしまった。
（CV　宮村優子）

「このワタクシも夢のほうが大好きでーす」



◀主人公が夢を選んだことを喜ぶ瑠羽奈。彼女も夢が好きなようだが、「当然」って……？

遅刻をしないための方法とは？

▲主人公の答えに気を良くしたのか、時間がないのに瑠羽奈はさらに質問してくる。遅刻をしないためには、どうすれば……。

IPSは登場ヒロインにまで影響する!

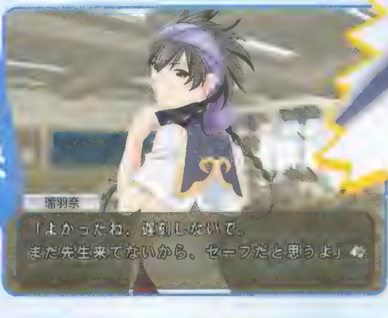
IPS発動

◀ここでまた、IPSを発動させる。「空を飛んで学校に行く」などという現実離れした回答をすると、なんと……!!

瑠羽奈の背中に……

▼あっという間に学校に到着し、主人公はワケがわからず混乱する。いったい何が起こったのか!?

「よかったね、遅刻しないで」



羽根が!?

MissingBlueちょっとイイ話？

1 3大特典付きの初回限定版発売決定!

ファンなら見逃せない、初回限定版の発売が決定！ 気になる内容は、「描き下ろしスリーブケース」、「ポストカードサイズカレンダー」、「トレーディングホビーカード（全9種封入）」と、超豪華なものになっているぞ。

2 秋葉原にてCD発売記念イベント開催!

去る5月13日、東京・秋葉原の石丸電気ソフトワンでCD(★)発売記念イベントが開催された。当日は、歌あり撮影会ありで大盛況。声優さんと開発スタッフの面々によるトークでは、数々の注目発言（P 172欄外参照）も！

◀（左から）幡宮さん、松来さん、飯塚さん、宮村さんが参加。

★『ミッシングブルー』イメージシングルCDシリーズ（日本コロムビアより発売中／1巻「～瑠羽奈～」・2巻「～静乃～」・3巻「～沙夜～」・4巻「～かりん～」／各巻税別¥1,500）

やっぱり電撃だね!

■MissingBlue公式攻略ガイド　（7月5日発売予定　価格未定）
ついに発売日が決定した『MissingBlue』。ソフト発売と同じ日に、電撃攻略王から「公式攻略ガイド」が発売されることが決定したぞ。キャラクター紹介はもちろん、各キャラクターのエンディング攻略まで、必見の情報が満載！　さらに恒例のメモリーカードシールまで付いた、必携アイテム本なのだ！！

PS2 STG

タイムクライシス2

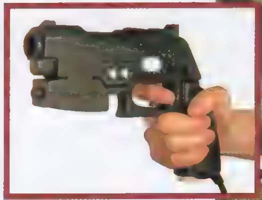
隠れながら撃ちまくる名作ガンSTGがPS2に登場！ PS2専用のガン型コントローラ「ガンコン2」も同時に発売されるぞ!!

秋予定
▶ナムコ
▶価格未定
▶MC2（80KB）
ガンコン2対応

銃撃戦感覚あふれるガンSTGが登場！

さらに進化したガンコン「ガンコン2」と同時発売！

本作は、障害物に隠れて敵弾をかわしながら射撃するのが特徴のガンSTG。'97年にアーケード（以下、AC）で登場し、好評を博した作品だ。また、発売にあたりPS2専用の「ガンコン2」が同時発売されることが決定。今回はソフトだけでなく、「ガンコン2」についても詳しく紹介するぞ。



▲これがガンコン2。従来のものより小型・軽量化したぞ。

▶AC版にくらべて、グラフィックが大幅に強化された。

『タイムクライシス2』の特徴はココ！

ほかのガンSTGとは異なる、独特なシステムを搭載しているのが特徴的な『タイムクライシス2』。ここでは、本作ならではの3つのポイントをチェック！

1 「撃って隠れる」銃撃戦感覚

『タイムクライシス2』の最大の特徴は、障害物に隠れながら、敵のスキをついて攻撃するシステムだ。これにより、ほかのガンSTGにはないリアルな銃撃戦の感覚を味わうことができるぞ。

◀AC版では筐体のペダルを踏むことで、隠れると同時にリロードができたが…。

2 「協力プレイ」がアツい!!

本作はパートナー（通常はCOM）と一緒に、協力しながら戦っていくのが基本だ。2人で戦うことで、敵がパートナーに気を取られている間に射撃するなどといった協力プレイが楽しめるのだ。

◀もちろん2Pプレイも可能。COM相手よりさらにアツくなることウケ合い！

3 「タイム制限」アリでスリル満点

ステージごとにタイム制限があり、制限時間に達してしまうとライフの残量にかかわらずゲームオーバーになってしまう。あまりに隠れている時間が長いと、ステージ後半で時間がなくなってしまうぞ。

◀背景のオブジェを撃つと爆発！ 一気に敵を倒してタイム短縮だ。

▶画面の右下に表示されるタイムに注意！ 残り時間を気にしながらのプレイは、スリル満点だぞ！

PS2専用「ガンコン2」を詳しくCHECK!

ガンコン2を従来のナムコ製ガンコンとくらべてみると、ボタン数が3つから6つと、倍に増えている点が特徴的だ。増えたのは左サイドのSTART、SELECTボタンとグリップ下部のCボタン。さらに、手前には✚キーまで付いているので、さまざまなタイプのガンSTGへの対応が可能となっているのだ。

ガンコン2

▲発売日は『タイムクライシス2』同様秋予定。価格は未定となっている。またPS2本体との接続にはUSB端子を使用する。残念ながら、従来のガンコンとの互換性はないため「ガンコン対応ソフト」では使用できない。

◀右側にも1つボタンがあるのは、ガンコンと同じだ。

▼下部のボタンでリロードすれば、銃のマガジンを交換する感覚で操作できそうだ。

◀特徴的な✚キー。複数の武装を切り替えながらプレイするタイプのガンSTGなどの対応が期待できる。

©1995 1997 2001 NAMCO LTD.

PS2 ACT

蚊（か）

蚊となって人間と壮絶なバトルを繰り広げる新感覚のACT。今回は、ステージクリアまでの流れを追いながら、明らかになった「吸血ライフ」を紹介するぞ！

6 21（予）
▶SCE
▶¥5,800
▶MC2(400KB)

魅惑の「吸血ライフ」？ ゲームの流れを紹介

▶各ステージは、この山田家の家族会議（？）から始まる。彼らのやり取りにも注目しよう。

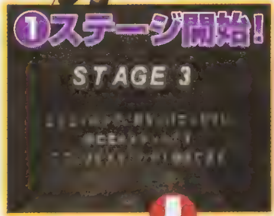
蚊を操作して人間の血を吸っていくというフライトアクション『蚊』。今回は、サンプル版ROMをプレイしてわかった、ゲームの基本的な流れを紹介しよう。吸血に挑むステージは、居間や台所、長女の部屋など山田家の各部屋に分かれている。それぞれ部屋の中を自由にフライトしながら、人間から気づかれないように（気づかれても殺されないように）血を吸おう。アイテム回収、人間とのバトルなどをこなしつつ、一定量の血を吸えばクリアとなるぞ。

CHECK! 蚊のカラーリングを変えてみよう!!

なんと、蚊の体の色を変えられるのだ！　カラーは、各ステージで発生する人間とのバトルを、規定のタイム以内でクリアすると集めることができるぞ。クリアしたステージでも、何度でも挑戦できるので、がんばってそろえていこう！

◀キュートに変身！　当然だが、蚊の能力は変わらない。

さまざまな困難を乗り越え、血を吸い続けるのだ!!



◀まず、どのくらいの血を吸えばいいのかが表示されるぞ。

ここでは、山田家の家長・健一から吸血するステージ3を取り上げて、さらに具体的に紹介していくぞ。そこからしか血を吸えない「吸血ポイント」を探しつつ、人間の気をそらすために風鈴を鳴らしたりスイッチをいじったり。やっと吸いついてもいつ気づかれるかハラハラ。さらに、部屋の中に点在するアイテムを回収したり、ハートを集めてライフ回復を図ったり…。蚊といってもラクじゃないのだ！

▶アイテムは残さず回収しておけば、ゲーム後半トクすることも？

◀スイッチをつけたり消したりして、人間の気をそらすことも重要。

CHECK! 吸血画面を把握しよう！

吸血する際に気をつけたいのが、血を吸っている時間と、吸われている人間側のストレス。吸血時間が長いとたたかれる危険が高くなるし、ストレスがたまるとバトルに発展しやすくなるので気をつけよう。

●画面の説明
①**吸血タイミングゲージ**…吸血の適正なスピードを表す。青色ならOK。
②**吸血ゲージ**…このゲージをためればタンク1本分の血を吸ったことになる。
③**タンクゲージ**…クリアに必要なタンクの数を表しているぞ。
④**吸血ジョグ**…右スティックの動き（グルグル回して血を吸う）を示している。
⑤**ストレスメーター**…人間のストレスがたまるにつれ、メーターが赤くなる。

▲吸血ポイントにうまく吸いつくと、写真のような画面に切り替わるぞ。画面右上にウインドウが開き、血を吸う蚊の様子をコミカルに表示してくれるのだ。

CHECK! BATTLE（バトル）では「倒す」より「なだめる」！

人間に見つかってしまったら始まる、生死を賭けた（人間は死なないが）バトル。バトルでは人間を「倒す」のではなく、「なだめる」ことが生き残る唯一の手段となる。人間の体に表示されている赤いリラックスポイントを突いて、彼らの気持ちを落ち着かせれば、蚊を追うことをやめてくれるぞ。

▲▶赤いポイントを突けば、このとおり。

▲蚊が飛びまわるストレスに耐え切れなくなり、ついにバトル！

③BATTLE&吸血！

▲バトルでは、人間の繰り出す多彩な攻撃に注意！　肩口の赤い光がリラックスポイントだ。

◀オヤジの吸血ポイントは、なんと頭！　意外と接触しにくいポイントなので、気を引き締めよう。

④ステージクリア！

▶血を吸い終わったら、気づかれる前に逃げてしまおう！

のんきな健一を尻目に、悠然と飛び去る蚊。しかし、蚊の戦いはまだまだ始まったばかり。きびしい夏を乗り切るため、これからもあらゆる危機を乗り越え、血を吸い続けていこう！

©2001 Sony Computer Entertainment Inc.

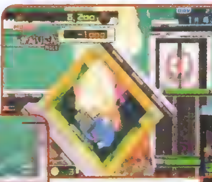
PS PZG ワンピースマンション

マンションの管理人となって、カワイイ住人が平和に暮らせるように運営していく『ワンピースマンション』。今回は、最新ROMから判明した新事実を紹介！

6/21（予）
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC（1ブロック）携帯電話接続ケーブル対応

キュートな住人たちが魅力のマンション運営ゲーム！

ゲームの目的は、管理人として住人に快適なマンションライフを提供すること。住人たちは、それぞれ「癒（いや）し」か「ストレス」の影響を互いに与え合い、ストレスを増減させる。ストレス上昇を抑えるように住人を配置することが、管理人の重要な仕事なのだ。



▼矢印の向きは影響を与える方向。赤は「ストレス」、青は「癒し」を表す。写真の住人は、左隣に「ストレス」、右隣に「癒し」を与えている。

▲住人のストレスが満タンまでたまると部屋が爆発！ 大切な住人が部屋とともに出ていってしまうのだ。

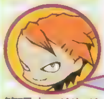
▲住人からもらった家賃で増築したり、希望者を入居させたり。運営方法はキミの自由！

最新ROM入手！ 新たに判明した4つの要素を紹介!!

ついに待望のサンプル版ＲＯＭが編集部に到着！ プレイしてわかった４つの新事実を、最新画面とともにお届け!!

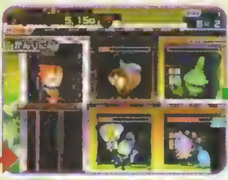
1 ライバルが「おじゃま住人」を送ってくる！

以前にお伝えした、マンションを狙う悪の集団・犯罪５。なんと、彼らは「おじゃま住人」としてマンションに強制的に入居してくる。その撃退方法を右の写真で紹介！



おじゃま住人・キーウィは、こうやって追い出すです

管理人・ボルボ



▲おじゃま住人のキーウィが入居してきたです。さっさと追い出さないと、周りの住人に被害が……。

▲案の定、キーウィが部屋を抜け出して盗みを。こんなときは、この警笛を吹けば追い払えるです！

▲キーウィが自分の部屋に戻ったら、周囲の住人を総入れ替え！ ４方向からのストレス攻撃に、キーウィは耐えられないはず。

▲ついに、ストレスが満タンになったキーウィの部屋が爆発！ これで追い出し成功です!!

2 住人ごとの特性は「おきゃくさん図鑑」でチェック！

登場するすべての住人は、「おきゃくさん図鑑」で見ることが可能。これを見て、特性をチェックしておくといいかも。

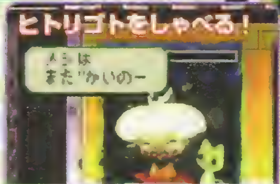
▲図鑑を見れば、キャラの細かい設定（笑えるモノ多し！）や、矢印の種類＆向きなどがわかるぞ。

◀黒くて名前なしのキャラは、ステージのボスだ。別に恥ずかしがってるわけじゃなかったのね。

3 ズーム機能を使えば住人たちの状態がわかる！

通常時は、全体画面でプレイするほうが便利。でも、ズームにすると遠目では気づきにくい住人たちの状態（病気など）がわかるのだ。

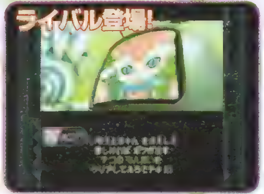
▲キーウィに侵入されて貧乏状態に。この住人からは今月分の家賃がもらえない。



◀ズームにしてると、住人のおしゃべりが聞けることも！

4 「ストーリーモード」は全部で7ステージ！

本作のメインとなる「ストーリーモード」は、ライバル管理人・チョコパペが出す課題（クリア条件）を解く、というステージクリア形式で進む。全７ステージをクリアすると……!!



▶チョコパペが出す７つの課題をクリアし、ボルボの妹を救い出せ

序盤の3ステージのクリア条件

クリア条件	
ステージ1	10000ドルまで貯めてみろ！
ステージ2	部屋を20コ作ってみろ！
ステージ3	10階建てにしてみろ！

SCOOP!! 「携帯電話接続ケーブル」で…住人たちとメールのやり取りが可能に!!

『ワンピースマンション』は、携帯電話接続ケーブルでｉモード携帯電話を接続することで、『ｉモードマンション』というコミュニケーションゲームが遊べるようになる。住人たちと、携帯電話でメールのやり取りができるのだ！ メールをもらったら、待たせないように、よい返事を送っていけば、その住人とどんどん仲よくなれるぞ!!

アイちゃんからのメール
うれしい！
これから毎日、管理人さんとメールでお話することができるんですね。どんどんメールをお送りしますので、楽しみに待っててくださいね♥
返事はどうしようかな？
はい
いいえ

◀来たメールに対して好意的な返事をすれば、本格的にメール交換がスタート!!

ヘーベーからのメール
コリャ～～！
ワシャ、曲がった事が大キライなんじゃあ！しっかり管理をしてくれんと、ワシも育たんし、困るんじゃ！

◀ゲーム本編でのプレイについて、こんなふうに文句を言われることもある？

アイちゃんからのメール
わたし、管理人さんにきらわれたのかしら。なんだかさみしい
でも、また話がしたくなった時はエンリョなくメールを下さいね…

◀よくない返事をしたり、返事を送らなかったりすると、メル友損失の危機!?

©CAPCOM CO.,LTD.

PS A・AVG

トゥームレイダー5:クロニクル

5/31
▶カプコン
▶¥5,800
▶MC(2ブロック)

熱狂的なファンを持つ、傑作A・AVGシリーズの最新作もついに発売間近!!
新要素もたくさん追加され、さらに手ごたえの増した冒険を楽しめるぞ!!

第4話フォン・クロイインダストリーでの出来事を大紹介!!

アクション、謎解き、探索という、アクション・アドベンチャーの魅力が満載の『トゥームレイダー5』(以下『TR5』)。本作ではシリーズ初となるオムニバス形式が採用され、ララが過去に体験した冒険をもとに全4話のエピソードが語られていく。今回は『TR3』と『TR4』の間に起こったエピソード、第4話を紹介していくぞ。

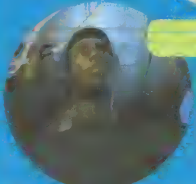
ハイテクビルを舞台にララが大活躍!

ララがまだ少女だったとき、彼女はフォン・クロイ教授の助手として、"虹の水晶"の探索に同行したことがあった。ところが、その冒険中の事故で教授は足に重傷を負い、それにより、二人の関係はギクシャクしてしまう。数年後、教授の一族が経営するフォン・クロイ インダストリー社のビルに、あの伝説の"虹の水晶"が保管されていることが判明。ララは仲間のジップをナビゲーターに、単身、ハイテクビルの調査に乗り出した。

第4話のおもな登場人物

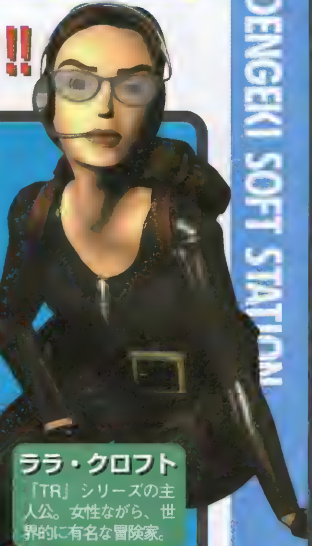
ヴァーナー・フォン・クロイ

▶著名な考古学者で、ララに冒険の基礎を教えてくれた人物。今回はララと敵対する立場で登場する。



ジップ

◀ララの仕事仲間。音声マイクで、ララをサポートしてくれる。軽口はかりたたいているが分析力は一流!



ララ・クロフト

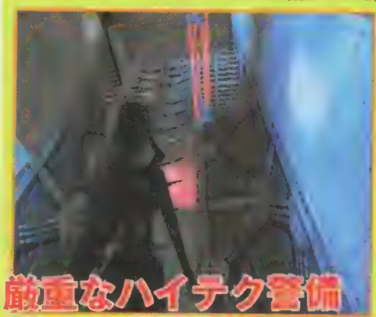
『TR』シリーズの主人公。女性ながら、世界的に有名な冒険家。

TOMB RAIDER: CHRONICLES ©AND TM CORE DESIGN LIMITED 2000-2001 ©2000-2001 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. Published under license by CAPCOM CO.,LTD. 画面は開発中のものです。

ほかのエピソードに負けず劣らずの内容! 第4話の見どころをCHECK!

POINT フィールド フォン・クロイのビルには危険がいっぱい!

このエピソードでは、これまで以上に攻略困難なフィールドがプレイヤーを待ち受けている。巧妙に隠されている入口も多いし、跳び移るのが難しい足場なども数多く存在するぞ。ほかにも、ちょっと油断すると、天井から機関銃が現れて蜂の巣にされてしまったり、エレベータに乗って安心していたら、エレベータごと落下し始めたりと、フィールド上に配置されたトラップも、とても多い。とにかく息もつかせぬペースで、次々とピンチが訪れるのだ。



◀ハシゴの途中にトラップが……。タイミングよく登っていけば突破することができる。敵に見つからないように進んでいこう!

厳重なハイテク警備をかいくぐれ!

▶隠し扉や隠しアイテムは、いたるところに存在している。隠し方が巧妙で、簡単には見つけ出せないが、それだけに見つけたときの達成感は感動ものだ!!

POINT 敵キャラ ビルの中には個性的な敵がひしめく!

第4話では、ダメージを与えられない強敵や、"居眠りしている"といった、設定で登場する警備員など、クセのある敵がたくさん登場する。そのなかでもとくに注意しなければならないのが、ビルの警備を担当しているフォン・クロイ教授の部下たち。彼らは全員、AI(思考ルーチン)に"視界"という概念があり、これによって"ララを見つけると襲いかかってくるが、視界に入らない限り、何もしてこない"という特徴を持っている。第2話に登場するコックも、似たようなAIを持っているが、第4話の敵はコックと違い歩き回っているので、彼らの背後をとって先に進むのは容易ではないぞ。スパイ映画顔負けの、手に汗握るスリルが味わえること間違いなしだ!

▲仮眠中の警備員。起こさずに行動できる方法がわかれば、しめたもの。

▶警備員はみんな、ひとたびララを見つけると、しつこく攻撃してくる。

◀ララを狙って砲撃してくるヘリコプター。このヘリコプターから攻撃されたときは、逃げ回るしか手はないのか?

POINT アクション 臨機応変な動きを問われるシーンも!

ここでは突発的なピンチを、とっさのアクションで切り抜けるシーンや、スコープアクションなどの特定のアクションを使わないと先に進めない場面などが、これまで以上にたくさん登場する。また、銃を持って行けない場所では、その状況に合わせた行動をとらなければならない場面があったりと、プレイヤーを飽きさせない演出が数多く展開される。

▶銃を突き付ければ、敵がララに協力してくれることも……。敵を倒すだけではダメだぞ。

銃器やアイテムを使いこなせ!

▲突発的なピンチを、ジャンプで切り抜けられることもある。反射神経が大切!

▲スコープアクションも重要。これがないとクリアできない場面も。

やっぱり電撃だね!
■トゥームレイダー5:クロニクル 公式攻略ガイド (5月31日発売予定 定価1,200円+税)
トレーニングステージを含む全ステージを電撃オリジナルマップで完全掲載。攻略ルートをはじめ武器やアイテム、敵の出現位置やシークレットの場所をばっちり網羅しているぞ。さらに、攻略ルートに対応したチャート形式の行動ルートと一発でポイントがわかる解説写真などの攻略も読みごたえバッチリ!

PS AVG

ゲットバッカーズ 奪還屋(仮)

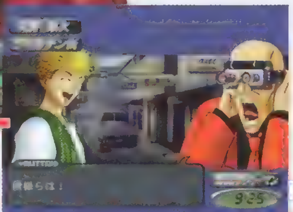
「週刊少年マガジン」で大人気連載中の「ゲットバッカーズ」が、PSに登場！
新宿の街を舞台に、あの奪還屋コンビが大暴れするAVGなのだ!!

7/26 予
▶コナミ
▶¥5,980
▶MC(1ブロック)

奪(と)られたモノは奪(と)り還す！ GB(ゲットバッカーズ)がPSに見参!!

オリジナルストーリーで展開するAVG!!

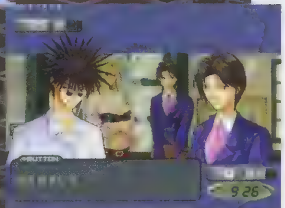
超人気コミック「ゲットバッカーズ奪還屋（以下GB）」のAVGが登場だ！ 主人公は、相手に幻覚を見せる「邪眼」を使う「美堂蛮」と、電撃を放つ能力を持つ「天野銀次」の2人。プレイヤーはこの2人となって、決められた期限までに奪還依頼を成功させるのだ。原作同様ゲームにも、蛮の「邪眼」がプレイヤーを“騙す”演出が盛り込まれるなど、その高いドラマ性にも注目！



◀新たな依頼を受け、GBの2人が新宿で大暴れ!?

STORY 遺伝子研究所襲撃の裏にある陰謀とは…？

2人は「三輪悠里」という女性からの依頼を受ける。内容は、遺伝子研究所から盗まれた遺伝子治療に関する技術情報と、誘拐された悠里の養女「時逆久音」の奪還。ヘヴンは蛮と銀次に、「士度」を加えたチームでの捜索を提案するが、それがもとでGBと士度の奪還競争が起こり……。



▲悠里は遺伝子研究所に所属する研究者。事件を警察に届けられない理由があるようだが……。

ゲームの流れをチェック!!

ここでは、ゲームの具体的な流れを解説しよう。ストーリーは「マップモード」と「アドベンチャーモード」を行き来し、情報を集めることで進んでいくぞ。情報収集の過程で敵に遭遇すると、熱い「バトルモード」に突入するのだ。

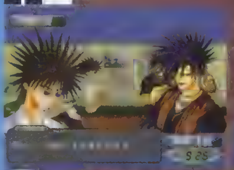
MAP MODE マップモード 物語の舞台は新宿！ 効率よく行動しよう!!

▲喫茶「HONKYTONK」をはじめ、歌舞伎町などの新宿を探索。

これは場所を移動するためのモード。表示された街の全体図から行きたい場所を指定する、AVGではおなじみの方式だ。時間や条件によって、行ける場所が増えたりイベントが発生したりするので、効率的に行動しないと思わぬ失敗をまねくこともあるぞ。

AVG MODE アドベンチャーモード さまざまな人物から情報を集めろ！

ゲームのメインとなるのが、この「アドベンチャーモード」。街で出会った人たちとの会話を通して情報を集め、それをもとに研究所襲撃事件の裏側に隠された謎を解き明かしていくのだ。ストーリーは蛮と銀次それぞれに存在し、ザッピング形式での同時進行も可能。2人の行動の違いでストーリー展開が変化するぞ。



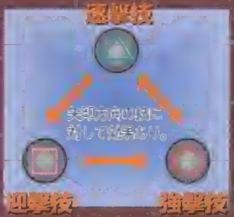
▲▶士度や卑弥呼など、おなじみのキャラが多数登場。物語にどうからむのか!?

BATTLE MODE バトルモード 敵の行動の裏をかく 迫力のビジュアルバトル!!

話の展開によっては敵と遭遇し、バトルが発生する。負けてもゲームオーバーにはならないが、奪還成功の大きなハンデになるぞ。

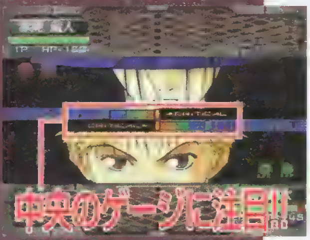
3すくみのコマンド入力バトル!!

バトルでは、「強撃技」「速撃技」「迎撃技」の3つの技を繰り出すことができるぞ。それぞれは、右の図のように“3すくみ”の関係にあり、敵の攻撃に有効な技を出すことでダメージを与えられる。敵の攻撃を予想することが必要だ。



入力タイミングでダメージが変化！

攻撃が成功した場合、敵に与えるダメージは攻撃ボタンを押したタイミングで変化する。具体的には、攻撃時に表示されるゲージが中央にきたときにボタンを押すのがベスト。必殺の一撃を決めろ！



▲ボタンをタイミングよく押すだけだが、緊張感は[illegible]。

ド派手な技で敵を撃破!!

3つの技にはそれぞれレベルがあり、技がきまるとその系統のレベルが上がる。もちろん、表示されるグラフィックも変化し、多彩な技の演出が展開されるのだ！

◀動物に擬態する能力を持つ士度。ゲーム中では[illegible]ことになるのか!?

▲7つの香りを操る卑弥呼。ゲームでも、多彩な技を見せるぞ。

◀「雷帝」[illegible]銀次の[illegible]技が[illegible]

2P対戦で熱く戦え!!

このゲームは、1P専用の本編以外に、バトルのみが楽しめる2P対戦モードも搭載。技の読み合いが熱いぞ！

▶選べるキャラは8人。蛮VS銀次の夢の対決も可能だ！

©2001 青樹佑夜/綾峰欄人/講談社
©2001 KONAMI&Konami Computer Entertainment Japan

PS AVG 恋よほう

一緒に暮らす友だちの正体は女の子!?
不思議な設定が魅力の恋愛AVGが登場だ!

7/26 予定	▶プリンセスソフト
	▶¥6,800
▶MC（2ブロック）	

男装したヒロインとの恋愛が展開するAVG!

『恋よほう』は、男装したヒロインといっしょに生活するという、一風変わった設定が魅力の恋愛AVG。ゲームシステムは、選択肢を選びながらテキストを読んでいくオーソドックスなノベルタイプだ。選んだ選択肢によって、シナリオとエンディングが分岐するため、何度プレイしてもプレイヤーをあきさせない作りになっているぞ。

◀キャラデザはイラストレーターのCARNELIAN氏。

キャラクター 魅力的なヒロインが多数登場!!

右で紹介している3人を含め、攻略可能なヒロインは全部で10人いる。それぞれ、フルボイスで展開するドラマチックなラブストーリーが用意されているのだ。ちなみに、選択肢の選び方によっては、男の子と結ばれることもあるらしいぞ!?

ちょっとあやしい演技の天才
柊 美千流
真穂の姉。真穂を男装するように仕向けた張本人。

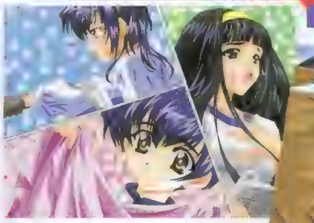
世間知らずなお嬢様
葵草 七香
資産家のお嬢様。子どもっぽい性格で、思い込みが激しい。

演劇に夢中な女の子
穴山 勇美
演劇に打ち込む少女。冷たそうに見えて、実は情熱的。

ストーリー 男装したヒロインが主人公に大接近!?

吉岡真穂は、姉とある賭けをしていた。それは、久しぶりに会う主人公が、幼なじみの真穂のことを覚えているかというもの。だが、主人公は真穂のことをすっかり忘れており、真穂は罰ゲームとして自分の弟に変装し、主人公と生活することになる。さらに怒った真穂は、主人公好みの美少女に変装して接近。主人公が自分を好きになったところをふるという、カワイイ復讐を計画する。果たして成功するのだろうか…?

女 **吉岡 真穂** 男
主人公の幼なじみでメインヒロイン。いつも元気いっぱいで行動力がある。



▲▶ゲーム中には、美しいイベントCGが挿入され、物語を盛り上げてくれる。果たして、主人公に変装を悟られずに、彼女のカワイイ復讐は成功するのだろうか? そして恋の行方は!?

真穂のキュートな復讐の結末は!?

PS2 ACT ヤンヤ カバジスタ ～featuring Gawoo～

専用のボード型コントローラを駆使して、クールなトリックをキメるのだ!

7/5	▶コーエー
	▶¥6,800
▶MC2(462KB)	

トリックで謎の生物を倒すスケボーゲーム!!

本作はトリック(技)を繰り出して敵を倒していく、新感覚のACT。プレイヤーは、ステージ内にいる謎の生き物・ガウーの前でトリックをキメることで規定数のガウーを倒し、各ステージクリアを目指すのだ。同梱されているボード型コントローラを使うことで、より感覚的にスケボーを操作できる点も見のがせないぞ。

◀アニメ調のコミカルなグラフィックは必見!!

謎の生物"ガウー"はこうやって倒す!!

本作のメインである「ストリートモード」では、トリックを出してガウーを倒すことで、ゲームが進んでいく。ステージの各所にいるガウーを見つけて倒していき、ラストに出現するボス　ガウー大臣を倒すとステージクリアとなるのだ。ここでは、「ストリートモード」のクリアに不可欠な、ガウーの倒し方について解説していくぞ。

1 ステージ内にいるガウーを見つける

ステージはいくつかのエリアに分かれており、各エリアには4～5体のガウーがいる。マップを見ながらガウーのいる場所をチェックし、制限時間に注意しながら急いで移動するのだ。

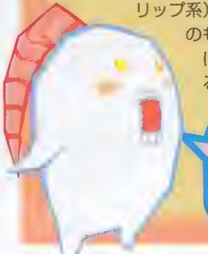
◀ガウーを見つけたら、トリックの準備だ!

2 ガウーの視界内でトリックをキメる!

ガウーを発見後、近くにあるジャンプ台からジャンプしてトリックをキメる。すると、ガウーが興奮して消滅してくれるのだ。ガウーの色によっては好みのトリックの種類(例　赤はフリップ系)が決まっているものもいる。ガウーごとにトリックを使い分ける必要があるのだ。

トリックをキメることができれば…

◀プレイヤーのトリックのカッコよさに興奮して、ガウーが昇天した!



ガウー
クールなトリックを見ると、興奮して昇天する生物。

専用コントローラを使えば簡単に多彩なトリックを出せる!!

本作に同梱されているボード型コントローラは、左の写真のように装着して操作する。写真上に向かってボードを倒すと加速、というように操作は非常にシンプル。さらに、ジャンプ中にボードの前や後を押す、という操作を組み合わせることで、誰にでも簡単に多彩なトリックを出すことができるのだ!!

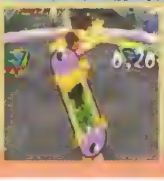
スピン ボードをひねる

◀ひねりを加えた方向に回転する。回転量が多いほど難易度が高い。

フリップ ボードの後ろを押す

◀着地までの間に、ボードだけを1回転させるトリック。

グラブ ボードの前を押す



◀空中でボードをつかむトリック。つかむ位置で技名が変化する。

© Princess Soft2001　© 2001 KOEI CO.,Ltd.

PS2 ACT

マキシモ（仮）

剣と魔法を駆使して、さらわれた姫を取り戻せ！　あの名作ACT『魔界村』を彷彿とさせる本格派ACTが、PS2にやって来る!!

発売日未定
▶カプコン
▶価格未定
▶MC2（KB数未定）

剣と盾で突き進む爽快3D・ACTがPS2に登場!!

▲▶巨大なモンスターとの一騎打ちもある。マキシモの壮絶な戦いが、幕を開ける！

アクションゲームの雄・カプコンから、あの『魔界村』をモチーフにした正統派3D・ACTがお目見えするぞ！　しかも今作は、3Dで表現された広大なフィールドや幅広いパワーアップシステムなど、数多くの要素を盛り込んで、ACTならではの爽快感を深く追求しているのだ。今回は、基本的なストーリーと、マキシモの力となってくれる剣や鎧など、さまざまな装備を公開。さらに、ダイナミックに変化する多彩なステージを紹介しながら、その魅力に迫っていこう。

『マキシモ』ストーリー

豊かで平和な王国の王子・マキシモは、婚約者のソフィア姫と幸せな日々を送っていた。しかしあるとき、地方におもむき戦っていたマキシモに、驚くべき報せが飛び込んでくる。信頼していた軍師・アキリーが魔王を名乗り、王国を制圧。さらに、ソフィア姫を自分の后にしたというのである。マキシモは急いで王国へと舞い戻るが…。

勇者・マキシモ

優しさと勇敢さを兼ね備えた、理想的な王子。アキリーに奪われた王国とソフィア姫を取り戻すため、単身王国へと戻り、過酷な戦いに挑む！

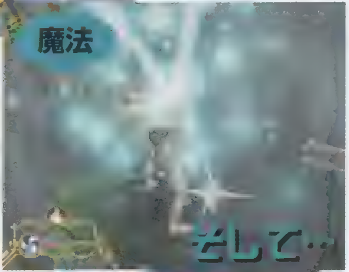
さまざまなアイテムでマキシモがパワーアップ!!

このゲームに登場するアイテムは40種類以上。プレイヤーはそれらを入手することで、マキシモをパワーアップさせたり、武器や防具を強化することができるのだ。ここでは、そんなマキシモの多彩な装備の一部を紹介しよう。また、マキシモは、ダメージを受けると鎧がはがれてトランクス一丁になったり、敵の魔法によって赤ん坊になったりと、場合によってはパワーダウンしてしまうこともあるのだ。

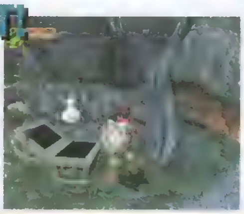
◀愛剣を振るって戦うマキシモの勇姿。この剣も、冒険を進めることで、パワーアップさせることができるのだ。

◀▼あの『魔界村』にもあった黄金の鎧が登場！　そして、迫力満点の魔法が画面全体に炸裂する！　どうすれば魔法が使用できるのかは不明だが、かなりの戦力になることは間違いないぞ。

▲炎をまとった剣がアンデッドを切り裂く！　多彩な特殊能力も用意されている。



アイテムGET!

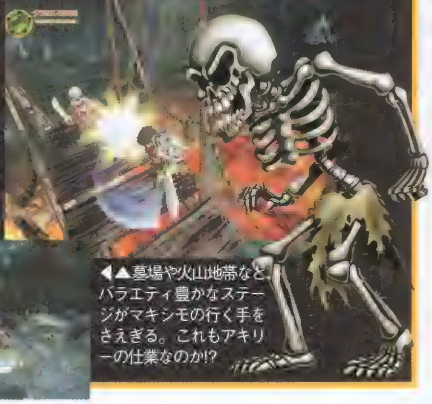


▶マキシモをパワーアップさせるアイテムは、主に宝箱から入手できる。宝箱はさまざまな場所に落ちているので、ステージをくまなく探索すれば、それだけ戦闘が有利になるぞ。なかには思わぬ代物が、隠されていることがあるかも？

▶盾で敵の攻撃を防ぐマキシモ。盾は防御だけでなく、攻撃可能なものも登場するようだ。

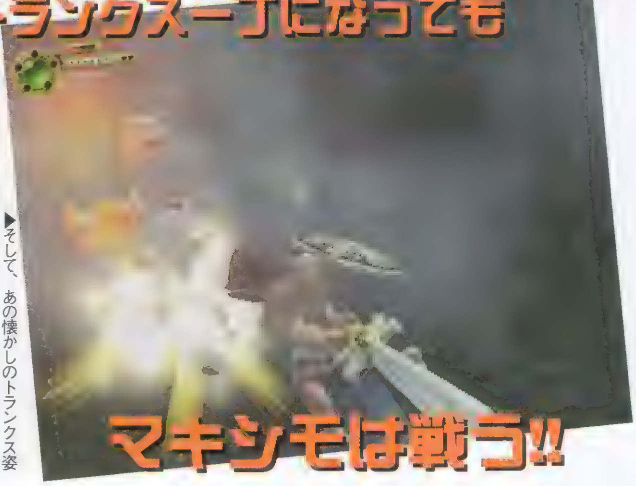
CHECK! 多彩な敵とステージに注目しよう！

マキシモを待ち受けている多彩なステージ。それぞれのステージは、ときとして地面が隆起したり、崩れ落ちたりして、マキシモを苦しめるのだ。さらに、マキシモ自身の行動が、ステージに思わぬ影響を与えることもあるのだ。また、通常のステージとは別に、上級者用のチャレンジステージも用意されているらしいぞ。



◀▲墓場や火山地帯など、バラエティ豊かなステージがマキシモの行く手をさえぎる。これもアキリーの仕業なのか!?

そして… トランクス一丁になっても マキシモは戦う!!



▶そして、あの懐かしのトランクス姿も健在！　ハートの柄がとってもキュートだが、こんな状態で敵と戦い続けるのは非常に危険だ!!

©CAPCOM CO.,LTD.2001 ALL RIGHTS RESERVED. CAPCOM and the CAPCOM LOGO are registered trademarks of CAPCOM CO.,LTD. MAXIMO is a trademark of CAPCOM CO.,LTD. MAXIMO developed by CAPCOMDIGITAL STUDIOS. CHARACTER BY ©2001 SUSUMU MATSUSHITA COMPANY
※画面は開発中のものです。

PS RPG 桃太郎まつり 石川六右衛門の巻

GBアドバンスで人気の「桃太郎まつり」が、パワーアップしてPSに登場

9/13 ▶ハドソン ▶¥4,800 ▶MC(ブロック数未定)

対戦パーティゲームとして新登場!!

『桃太郎伝説』シリーズで鬼をこらしめ、平和を取り戻した桃太郎が、各地のお祭りで行われる「ゆうぎ」を極めるため旅に出る純和風RPG。ゆうぎ名人を目指して旅をする「ものがたり」と、旅先で遊んだミニゲームが楽しめる「ゆうぎアルバム」の2つのモードが用意されている。「ものがたり」では、新キャラクター石川六右衛門率いる鬼面党が登場。GBアドバンス版とは異なる演出が楽しめること間違いなし！　また、ゲーム中に登場する「ゆうぎ」の種類も60以上に増え、そのほとんどで対戦が可能になっているぞ。

▲「ものがたり」には、桃太郎の名を語り各地のお祭りを荒らしている柿太郎や、石川六右衛門率いる盗賊団、鬼面党などのキャラクターが登場。これら強敵と戦いながら、ゆうぎ道を極めるのだ！

▲金太郎や浦島太郎といった『桃太郎伝説』でおなじみのキャラクターたちが総出演。彼らとゆうぎで対決することもあるぞ。

◀『桃太郎伝説』シリーズの世界を舞台に、「ゆうぎ名人」を目指す桃太郎。今回の冒険に参加する仲間はだれだ？

▶ミニゲーム「ゆうぎ」は、最大4人まで対戦することが可能。ゲームの種類によっては協力プレイが必要になることも。

PS2 ETC 北方謙三　三国志

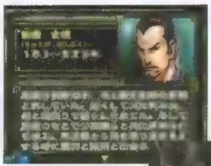
北方謙三氏による新解釈三国志の世界をビジュアルノベルで再現！

6/14 ▶メディアファクトリー ▶¥7,800(CD2枚組み) ▶MC2(35KB)

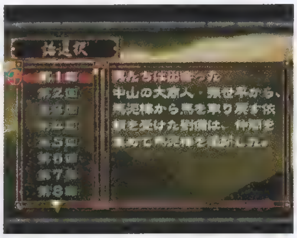
ビジュアルノベルでつづる三国志の世界

ハードボイルド作家の北方謙三氏が原作を務めた、TBSのラジオドラマ「三国志」の全253話を収録したビジュアルノベル。1話ごとに分けられた物語を選択すると、原作を忠実に再現したドラマが展開される。ナレーションを俳優の渡辺謙氏、キャラクターデザインを人気イラストレーターの寺田克也氏が手がけているため、目と耳の両方で三国志の世界が楽しめるぞ。また、搭載されているデータベース機能により、地名や登場人物はもちろん、当時の生活風景や起こった事件など、歴史的背景まで知ることができるのだ。

▲40時間を越える壮大なドラマを、フルボイスで忠実に再現しているぞ。さらに寺田克也氏のイラストが、北方謙三氏の思い描く三国志の世界を演出。これをプレイすれば、歴史の勉強にも役立つ!?


◀データーベースでは、ドラマ中に登場する地名や人名はもちろんのこと、計略や人物の名言まで調べられるのだ。

▶文庫本のように、しおりをはさんでドラマの途中で休憩することも可能。ただし、休憩するにはMC2が必要。


▲劉備たちの出会いを再現した桃園の誓いや赤壁の戦いなど、全253話の中から好みの物語を選択することができる。

PS PZG 上海～昇龍再臨～

PZGとして高い完成度を誇る「上海」に、2つのモードを追加！

6/7 ▶アクティビジョン／タイトー ▶¥2,800 ▶MC(1ブロック)

タイプの異なる『上海』が楽しめる

現在もアーケードで稼動中の『上海～昇龍再臨～』の移植版。オーソドックスな上海が楽しめる「古典上海」のほか、神経衰弱の要素を取り入れた「陰と陽」、相手と取った牌の数を競うスピード重視の「パンダモニアム～陰と陽～」の3モードが用意されている。どのモードでも対戦や協力プレイができるため、友達と騒ぎながら遊ぶことができるぞ。

◀図柄の見えないモードなど、難易度の高い上海が楽しめるぞ。

PS2 SLG 必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団

攻略要素を満載した人気の実機パチンコSLGが、ついに登場だ！

6/7 ▶サンソフト ▶¥5,800 ▶MC2(40KB)

吉本興業の芸人がパチンコ台で大暴れ！

人気の実機パチンコ台「CR炎の爆笑軍団」シリーズを再現した、パチンコシミュレーション。ナインティナインなど吉本興業のお笑い芸人が実写で登場し、各キャラクターの持ち味を活かしたネタを披露して、デジタルアクションを盛り上げてくれるぞ。また、リーチパターンや釘の調整が行える攻略モードが用意されているため、実戦前の練習に最適だ。

◀総勢15名のお笑い芸人が、さまざまなデジタルアクションを披露。

PS2 RCG RC リベンジ Pro

PS版「RCリベンジ」の続編はスペック、ボリュームともに大幅アップ！

6/28 ▶アクレイムジャパン ▶¥2,800 ▶MC2(270KB)

RCマシンの仁義なきレースバトル

架空のテーマパークを、RC（ラジコン）カーやRCボートで突っ走るRCG。今作では、海賊をイメ　ジした「パイレツワールド」コースやPS２版オリジナルのRCカー、新アイテムなどが追加されている。また、PS２の性能をフルに生かしたグラフィックにより、水しぶきや竜巻など、コース中の演出面も大幅にパワーアップしているぞ。

◀さまざまなアイテムを駆使して、1位を目指すのだ！

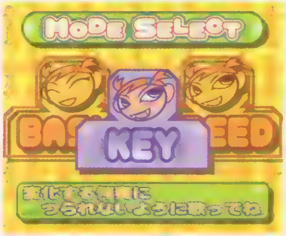
PS2 ETC ドリームオーディション3

マイク１本で楽しめるカラオケゲームの続編は、最新ヒットソングが満載！

7/5 ▶PCCWJ(※) ▶¥6,800 ▶MC2(92KB)、専用マイクコントローラ対応

最新曲を含めたJ-POP50曲を収録！

同梱されている専用マイクで、手軽にカラオケが楽しめる『ドリームオーディション』。その第３弾が、「VSモード」や「チャレンジモード」など、多人数で楽しめるモードを追加して登場。宇多田ヒカルの「Can You Keep A Secret?」やポルノグラフィティの「サウダージ」など、2000年後半から2001年上半期までの人気J-POP50曲を収録しているぞ。


◀歌唱力を鍛えるモードなども用意されているぞ。

c 2001 HUDSON SOFT c 2001 MEDIA FACTORY Shanghi:Shoryu Sairin is a trademark,and Shanghi and Activision are registered trademarks,of Activision,Inc. c 2001 Activision,Inc.All right reserved. c 2001 SUNSOFT ⓒDAIICHI ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC.PRESENTS RC REVENGE PRO TM ⓒ2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. DEVELOPED BY ACCLAIM STUDIOS LTD. ALL RIGHTS RESERVED. ALL CHARACTERS HEREIN AND THE DISTINCT LIKENESSES THEREOF ARE TRADEMARKS OF ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. TM,(R)&ⓒ2000 ACCLAIM ENTERTAINMENT,INC. ALL RIGHTS RESERVED. DISTRIBUTED BY ACCLAIM DISTRIBUTION,INC. ⓒJALECO 2001
（※）「PCCWJ」は「パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン」の略称です。

PS TBL

KID MIX セクション

6/28
▶キッド
▶¥6,800
▶MC(1ブロック)

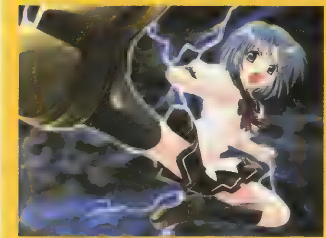
舞台は近未来。主人公は近未来のゲーム機のゲーム世界に起きた異変を解決するべく、キッドの各ゲームのヒロインたちにポンジャン勝負を挑む!!

さく裂する必殺技の数々!

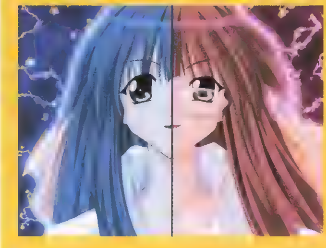
ストーリーモードで負けたときや、フリー対戦モードで特別な条件で勝敗が決したときに見られる必殺技(?)のCGを大公開! どれもそれぞれのヒロインのイメージにピッタリのものばかりだ。もちろん、これ以外にもCGは用意されているぞ!!

◀遥のCGは、釣れちゃってビックリ、みたいな感じがいいよね。

◀猫好きの唯笑らしい技。名づけて「猫大行進」といったところ?



◀なんとも痛そうな勇希の飛び蹴り。スカートが気になったり……。

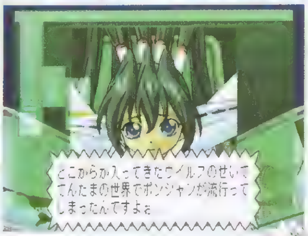


◀結花と香乃の合体攻撃!? 「てんたま」ファンは思わずニヤリ。

ゲームルールと2つのモードを詳しく紹介!!

ナビゲーターのアイネとともに、キッドの人気ヒロインたちとポンジャンで勝負するTBL。今回はこのゲームならではの要素がつまったルールに加え、ドリームマッチを実現する、ストーリーとフリー対戦の2つのモードの詳細を徹底紹介! どちらのモードもヒロインたちの意外な一面が見られたりして、ファンにはたまらない内容になっているぞ。

▲ゲームに夢中のしずく。遊んでいるのは……もちろんポンジャン!



◀各作品は近未来のゲーム機のゲームとして登場する。

RULE ゲームルール

4つの世界それぞれのルールと役を覚えよう!

ゲームには4種類のルールがあり、それぞれに13種類の牌と25種類の役がある。とはいえ、同じ絵柄の牌を3枚1組とし、相手より先に3組そろえれば勝ちという基本ルールは共通だ。ただ、アイテム牌だけは特殊で、絵柄だけでなく色のみをそろえても1組になる。

役の例

●「天然ボケ炸裂」

▲唯笑と小夜美のペアで「天然ボケ炸裂」だ。

●「ナンパ失敗」+「椎名先輩!」

▲真央と貴史、真央と理香子で2役になるぞ。

まだまだ
サービス、サービス★

[illegible]

①携帯電話のドレスアップ

[illegible]

②メールアドレスプレゼント

[illegible]

MODE ゲームモード

キッドの歴代人気ヒロインとポンジャンで真剣勝負!

ここでは、2つのモードのヒミツを紹介。ゲームの舞台裏(?)や意外なライバル関係が明らかになったりと、このゲームならではのお楽しみが満載だ。

ストーリーモード

ゲームの世界を救え!

ヒロインがポンジャンに夢中になってゲームが進行しない問題を、各作品ごとに解決していくのがこのモードだ。ここでは、その流れを紹介するぞ。

1 恋をジャマする事件発生!

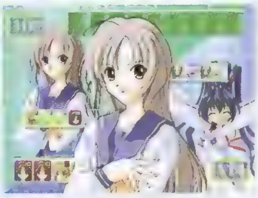
遊んでいた恋愛ゲームが謎のエラーでストップ、主人公は原因を探ることに。

▶選択肢により対戦相手が決まるぞ。当然、物語も変化。詩音を選択すると…。

◀イベントが起きる場面なのに、詩音がいなくて困っている唯笑が登場する。さっそく、詩音を捜すことに。

2 解決手段はポンジャン?

図書室で詩音を見つけた主人公とアイネ。ところが、詩音はポンジャンの本を読むのに夢中で、イベントには無関心だった。そこで、ポンジャン勝負に勝ち、正気に戻すのだ!



◀対戦中も、多彩なリアクションと音声が楽しめる。

3 そして恋は守られた!?

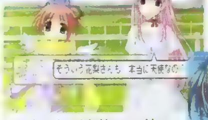
勝つと詩音は正気に戻り、イベントの準備(?)に行くぞ。これで詩音と智也の仲も安心?

▲ゲームの舞台裏を見られるのは、うれしいような、悲しいような……。

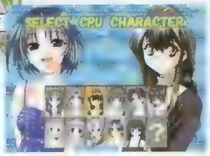
フリー対戦モード

組み合わせは自由!

ストーリーモードで対戦したキャラを使って、自由に対戦ができるモード。キャラの組み合わせによっては、特殊対決シナリオも楽しめる。また、あがった役の内容しだいではCGのピースが手に入り、パズルを完成させればごほうびCGをゲットできるのだ!



▲どっちが本物の天使か勝負する、花梨としずくの特殊対決。ほかにも多数の特殊対決があるぞ。



▼ストーリーモードで対戦したキャラしか選択できないので、ガンガン進めてキャラを増やそう。

▼あがった役の内容によっては、ごほうびCGのピースをゲットできるぞ!

©KID 2001

PS2 SPG

タイガー・ウッズ PGA TUOR 2001

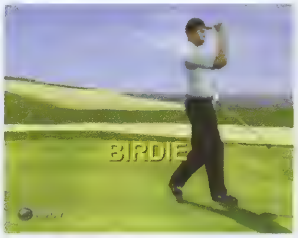
タイガー・ウッズのスーパーショットを体感できる、本格派SPG!!

6 21 ▶エレクトロニック アーツ スクウェア ▶¥6,800 ▶MC2 (318KB) 4人プレイ可

キミが世界最高のプロゴルファー!!

タイガー・ウッズをはじめ、世界のトップゴルファーたちが実名で登場する『PGA TUOR 2001』。ショット時にアナログスティックを使用するため、微妙なコントロールが可能になっているのだ。また、ゲームモードもアマチュアからプロを目指す「ツアー」や、ホールごとに賞金を賭けて対戦する「スキンズ」、さらに〝2ダウンから残り3ホールで勝利を目指す〟といった、条件付きホールに挑戦する「シナリオ」モードも用意されている。さあ、ウッズのようなバーディラッシュを決めて全大会制覇を目指せ!!

▲プレイヤーはウッズとなり、さまざまな勝負に挑戦するのだ。実際のPGAツアーでも使われているコースで、〝タイガーチャージ〟と呼ばれるスーパープレイをキミの手で再現してみよう！



▲バーディを決めてガッツポーズ！　モーションキャプチャーによって再現された選手の動きは、まさに本物さながら。

◀プレイ中でもさまざまな情報を参照することができる。これらを活用して戦略を立てることが、勝利への近道だ。

▶基本、応用、パッティングの3種類のチュートリアルで、ゴルフを知らない人でも安心して楽しめるようになっている。

PS SLG

アフレイドギア・アナザ

大迫力のロボットバトルが楽しめるSLGがパワーアップして帰ってきた!!

6 14 ▶オフィス クリエイト ▶¥5,800 ▶MC(2ブロック) 2人プレイ可

〝メック〟を操り最強バトラーを目指せ!

〝メック〟と呼ばれるロボットをカスタマイズし、メック競技会での優勝を目指すSLG『アフレイドギア』の続編。今回の『アナザ』では、自分のメックの能力が試せる「能力検定システム」や、各パーツのバリエーションが大幅に追加されたのだ。また、武器の改造やボディカラーの変更が可能になり、より自分好みのメックが作れるようになっているぞ。

◀迫力のバトルで熱くなれ！　友だちとの対戦も可能だぞ!!

PS AVG

星のまほろば

魅力的な男性陣の籠絡がたまらない、女性ゲーマー必見のAVG!!

夏予定 ▶ジョルダン ▶¥5,800 ▶MC(1ブロック)

太古のロマンがあなたを誘う!!

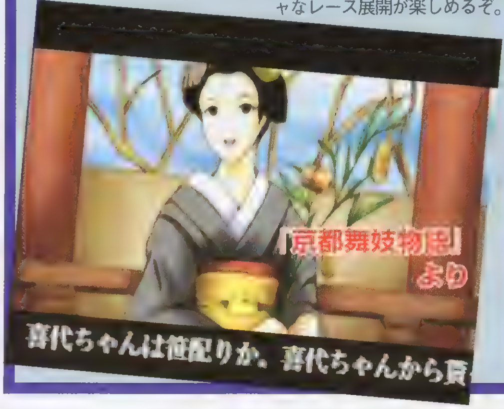
『星のまほろば』は、日本の神話をテーマにしたノベル形式のAVG。プレイヤーは、5人の男性キャラのなかから「神鳴手（カナテ）」（主人公）と主人公を守る役割を担当する「守護人（モリ）」（パートナー）を選択する。そして、2人で力を合わせて突如現れた正体不明の敵と戦いながら、古代日本の神話に隠されたさまざまな謎を解き明かしていくのだ。

◀パートナーとの友情パワーがあれば、魔物なんて怖くない？

新作ソフトニュース NEWS

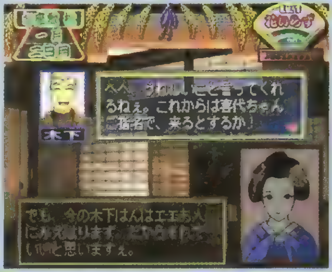
舞妓の世界が体験できるSLGが登場!!

世界的に有名な、京都の舞妓の世界を再現したSLGが『京都舞妓物語』。「三味線」や「舞」などの稽古をとおして「格」を上げ、一流の舞妓を目指すのだ。驚きの低価格で、誰でも気軽に楽しめるシンプルなゲームを収録した『スーパープライスシリーズ』。その『麻雀』は、38項目ものルールが設定できる、本格的な麻雀ゲーム。また、4人打ちに加えて3人打ちもできるぞ。同じく『ビリヤード』は、定番のナインボールをはじめ、14種類のゲームが楽しめるビリヤードゲーム。ゲームごとに複数のルール設定が可能だ。『チキチキマシン猛レース』は、ブラック魔王とケンケンでおなじみの、人気アニメを題材にしたRCG。20種類ものアイテムと40以上のコースが用意されており、原作同様ハチャメチャなレース展開が楽しめるぞ。



PS 京都舞妓物語

▶6 21 ▶SLG ▶ヴィジット ▶¥5,800



◀お客に楽しんでもらうことが舞妓の仕事。上手に楽しませることができれば、ごひいきにしてもらえるかも!?

PS スーパープライスシリーズ「麻雀」

▶7 12 ▶TBL ▶セレン ▶¥950

◀COMの思考速度も速く、強さもかなりのもの。また、COMの強さを上家、対面、下家ごとに設定できるぞ。

PS スーパープライスシリーズ「ビリヤード」

▶7 12 ▶TBL ▶セレン ▶¥950

◀ビリヤードの練習にピッタリ？　写真の3D視点だけでなく、上から見おろす2D視点に変更することも可能だ。

PS チキチキマシン猛レース

▶7 26(予) ▶RCG ▶アンフォグラム　ハドソン ▶¥4,800

◀コース上には、分岐やショートカットが用意されている。うまく利用して、世界一のレーサーを目指せ！

©2001 Electronic Arts Inc. All rights reserved.　©2001 OFFICE CREATE　©JORUDAN CO.,LTD.　©2001 VISIT　©2001 SELEN ©2001 PROSOFT
DASTRDLY & MUTTLEY AND THE WACKY RACES and all related characters and elements are trademarks of Hanna-Barbera.
©2001 Hanna-Barbera CARTOON NETWORK and logo are trademarks of Cartoon Network ©2001 ©2001 INFOGRAMS.All Rights Reserved.

幻想世界への
6月21日
いざ伝説の彼の地へ!!

エヴァーグレイス II EVERGRACE

扉を開き

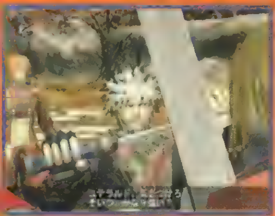
『EG2』の魅力を凝縮紹介!!

今回は『エヴァーグレイス2』の魅力を追及すべく、「物語」、「基本システム」、「バトル」の3つの角度から今作を徹底解剖！　前作(以下『1』)と『2』のストーリー的なつながりや、今まで謎に包まれていたゲームシステムなど、おさらいも含めつつ、注目の情報を満載してお届けする!!

注目1 より深い感動を味わえる物語

幻想的な世界で展開する『エヴァーグレイス』シリーズのストーリーを、略歴とともに解説。ゲームと小説のつながりや、まだ明かされていない新事実など、充実の内容でお贈りする！　さらに、ゲーム序盤のストーリーもフォローするぞ。

P.186へGO!



注目2 さらに遊びやすくなったゲームシステム

3人で行動する「リアルタイムパーティ制」や、施設内容に変更が加えられた「ショップ」など、『2』ではあらゆる面でシステムが進化している。そんなゲームの大前提ともいえる基本パートを、徹底解剖！　ゲーム発売前に、しっかり押さえておこう。

P.190へGO!

注目3 新システム採用でバトルが熱い!

常に3人で戦うことになる『2』で重要なカギを握るのが、着せ替え感覚でキャラを強化する「ドレスアップシステム」と、強力な必殺技である「パルミラアクション」。この2つの戦闘システムが生み出す [illegible] バトルの魅力に迫る！

P.192へGO!

「ドレスアップシステム」をはじめとする独創的なシステムと、壮大かつ感動的なストーリーで現在話題沸騰中のA・RPG『エヴァーグレイス2』(以下『2』)の発売日がついに決定！　今回は、入手したサンプルROMをもとに、ストーリー&システムの詳細などの最新情報を、10ページの大ボリュームで一挙大公開！　新たに判明した『2』の魅力をキャッチせよ!!

PS2 A・RPG	エヴァーグレイス2	6/21	▶フロム・ソフトウェア
			▶¥6,800
		▶MC2 (100KB)	

『エヴァーグレイス』World の世界

エディンベリー大陸の壮大な歴史を年表とともに紹介!

ゲームのみならず、小説、コミックスと幅広く展開する『エヴァーグレイス』シリーズは、1つの大きな歴史の上に物語が構成されている。今回は、主人公のユテラルドたちに関わるいくつかのエピソードを解説しながら、その世界観を紹介しよう。

1 統一国家フォントレールの形成と対立

「ビリヤナ」という巨大な樹木と森が存在するエディンベリー大陸。そこで人々は、ストルタ、モレア、セクルエ、トレドの4つの村に分かれ、平和な生活を営んでいた。あるとき、人々から統一国家を望む声があがり、村の代表が統一に向けた話し合いを持つようになる。やがてフォントレールという連合国が組織され、人々はいよいよ統一への期待を抱き始めた。だが、「ビリヤナ」の森を伐採しようとするストルタと、森を神聖視しているモレアの意見が対立し、統一は幻に終わってしまう。そして、両者の争いは、しだいに深刻さを増していくのだった。

2 ユテラルドの両親殺害とシャルアミの消失

ユテラルドの父親はストルタの指導者的立場にあった。だが、モレアとの争いが激化するなか、モレアの暗殺者によって母とともに殺害されてしまう。このとき、ユテラルドの持つ「クレスト」の力が暴走。暗殺者たちを全滅させるのだが、一緒にいたシャルアミも巻き込んでしまう。その結果彼女は、消滅帝国リューベーンへ飛ばされるのだが、ユテラルドはシャルアミが死んだものと思いこみ、3人を死に追いやったモレアへの憎悪を募らせていく。

ユテラルド

憎しみを力に変え戦い続ける剣士

この物語の主人公。右手には呪いの刻印と呼ばれる「クレスト」というあざがある。両親が殺害されてからは、セクルエ村に住む[illegible]の知り合いにあずけられ、[illegible]であるリヤナと出会う。以来、モレアへの憎しみから剣の修行に明け暮れ、争いが再び活発になろうとする情勢のなか、ストルタ軍へ参加するため村を旅立つ。

シャルアミ

『1』の主人公の1人。ユテラルドが姉のように慕っていたが「クレスト」の力に巻き込まれリューベーンへと飛ばされる。『2』には登場しない。

フィルナ

失った記憶を求めさまよう少女

『2』の主人公の1人。「災禍の夜」[illegible]起きた[illegible]後、セクルエ村のはずれで倒れているところを修行中のユテラルドに発見され、以来セクルエ村でユテラルド、リヤナとともに平穏な生活を過ごす。ただ、自分の名前以外、すべての記憶をなくしており、そんな不安をうち払うためにユテラルドたちの旅に同行する。

リヤナ

優しさゆえに戦う天才剣士

主人公の1人。のちに、ユテラルドと同じくストルタの四剣主として名を[illegible]ほどの剣の[illegible]。[illegible]亡くしたユ[illegible]けされて以[illegible]てきた。他人に心を開かないユテラルドを温かく見守り、彼を守るためにストルタ軍への参加を決意、生まれ育ったセクルエ村をあとにする。

3 災禍の夜(奇跡の朝)

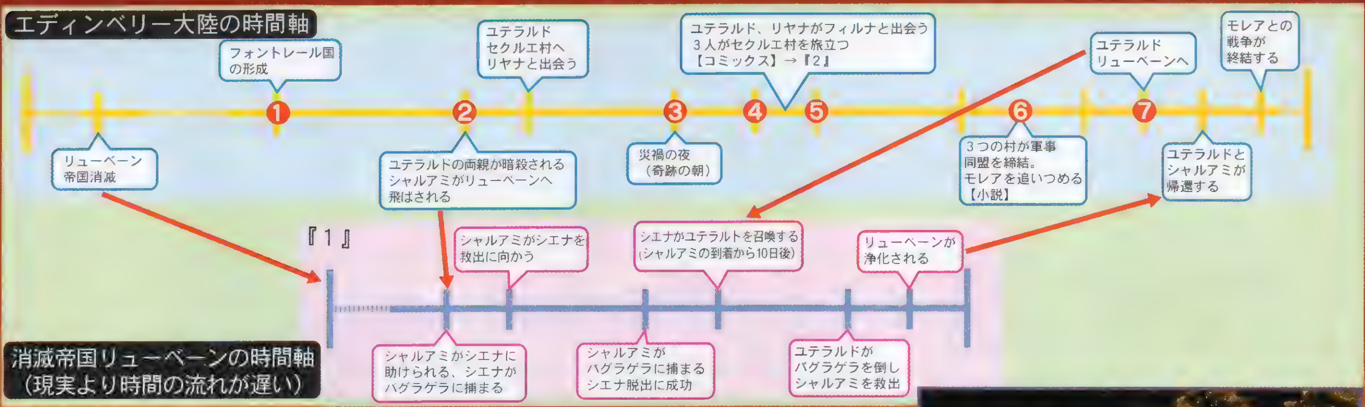
[illegible]

4 ユテラルドとフィルナの出会い

[illegible]

『エヴァーグレイス』略年表

エディンベリー大陸の、約100年にもおよぶ歴史を簡単にまとめてみた。詳しい年代などはわかっていないが、これを見ただけでもどれだけ『エヴァーグレイス』の設定が細かく作られているかわかるハズ。なお、表内の数字は、ページ下部の解説に対応しているぞ。



5 ユテラルド、リヤナ、フィルナがセクルエ村を旅立つ

▲ユテラルドたちは太古の呪術により、互いの魂を縛り付けられてしまう。

「災禍の夜」の傷も癒え、再び活発になってくるストルタとモレアの対立。そんななか、ストルタ軍に参加しようとするユテラルドとリヤナ、それに同行するフィルナの3人がセクルエ村を旅立つ。こうして、この『2』の物語が幕を開けるのである。この『2』では、フェルクやアルフトアインとの出会いなど、のちのエピソードにもつながるであろう重要な出来事が描かれていくのは間違いない。彼らがたどるであろう、未知の運命をその目に焼きつけよう。

▲フィルナの失われた記憶など、『2』に秘められた謎は多い。果たして、どんな真実が語られるのか？

6 モレア残党とストルタ四剣主の戦い

ストルタはセクルエ、トレドと軍事同盟を締結し、圧倒的な軍事力でモレアを追いつめていく。ユテラルドたち四剣主はモレアの残党を掃討すべく軍を進めるが、そんな彼らの前に1人の女性剣士が立ちはだかる……。電撃文庫刊の小説で描かれているこのエピソードは、四剣主の戦いとクレストを持つ者の宿命をテーマに、『1』に続くプレストーリーとなっている。フェルクやアルフトアインのこともより深く理解できるので、『2』をプレイする前に読んでおこう！

7 ユテラルド、消滅帝国リューベーンへ

モレアの残党を追って「ビリヤナの森」に入ったユテラルドは、クレストの力によって消滅帝国リューベーンへ飛ばされてしまう……。こうして始まる『1』は、シャルアミとユテラルドの2人を主人公に、帝国滅亡の真相が描かれているぞ。

▲クレストを異様に恐れる男。クレストを持つ者の呪われた運命が語られる。

バグラゲラ

「人秘学」を確立し、パルミラ武具を生み出した呪術師。『1』では、敵としてユテラルドの前に立ちふさがった。

フェルク

若き希望の剣士

のちにストルタ四剣主の1人となる剣士。父はストルタの指導者であり、彼も将来を嘱望されているが、いまだに幼くワガママな面を残している。『2』では、数年前に失踪した義兄を探している途中でユテラルドたちと出会う。

アルフトアイン

戦場をさすらう男

のちのストルタ四剣主の1人で、並の者では持つこともできない大剣を軽々と使いこなす凄腕の戦士。異大陸出身で、本来は報酬しだいでどんな依頼でも引き受ける傭兵である。『2』ではフェルクに雇われ、彼の義兄捜しを手伝っている。

『EG』用語集

ここでは、『エヴァーグレイス』に登場するさまざまな用語を解説。『2』をプレイする前に、しっかりと読んで把握しておこう。

■ビリヤナ
エディンベリー大陸に古くから存在する、巨大な樹とその森を指す。不思議な力を有しているといわれているが、その真偽は不明。年に1度だけビリヤナの実をつけ、実のエキスが結晶化すると「パルミラ」となる。なお、ストルタがビリヤナの伐採を主張するのは、この森が周囲の土地を枯らしていると思っているためで、森を神聖視するモレアの主張と真っ向から対立している。

■パルミラ
ビリヤナの実のエキスが結晶化した物質。宝石のように美しく、身につければあらゆる能力が飛躍的に高まるといわれている。「人秘学」が消失している『2』の時代の技術では、人工的にパルミラを精製することができないため、その価値は非常に高い。

■クレスト
ごくわずかな人間に生まれつきある、奇妙な形のあざ。持つ者と周囲の人々に大いなる災いをもたらすとされ、呪いの烙印として恐れられてきた。

■消滅帝国リューベーン
かつてエディンベリー大陸に存在し、強大な軍事力を有していたとされる国家。パルミラ武具を使って勢力を拡大していたが、あるときを境に歴史から姿を消してしまう。この『2』の時代では、その存在を伝説やおとぎ話と思って、信じない人も多い。

■人秘学
バグラゲラがパルミラ精製のために確立した学問。リューベーン帝国内には、専用の巨大な研究所も設置されていた。バグラゲラはパルミラの人工精製に成功し、さらに、強力な能力を有するパルミラ武具も開発。帝国の発展に多大な功績を残した。だが、帝国消滅とともに、その研究記録も消失。その後の時代では、この学問があったことを知る者は少ない。

ストーリーダイジェスト

Story

ストーリー序盤の見どころ大公開!

ここでは、ユテラルドたちの冒険の発端となる事件を描いたプロローグから、フェルクの登場イベントまでを、ダイジェスト形式でお届けする。また、初公開となる序盤ステージの美しい風景にも注目してほしい。

謎多き漆黒の呪術師

ユテラルドたちに、「魂の呪縛」をかけた張本人。彼が研究中に見つけた文献に、ソカが関係していることを知り、ディムホルツとともに彼女を追って旅をしている。

神秘的な雰囲気を持つ少女

ブラサードとディムホルツに狙われている少女。旅の途中、ユテラルドたちの[illegible]行動を見せ、フィルナはソカに対して、不思議な[illegible]覚えるが…

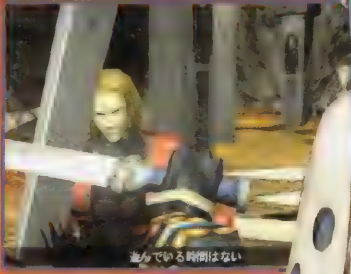
眼光鋭い手練れの剣士

片手で大剣を軽々と操るストルタ出身の剣士。なぜか左手は使わない。ストルタとモレアの対立に疑問を抱きつつ、現在はある目的のためにブラサードと旅をしている。

Prologue 謎の一行との出会いがすべての始まりだった…

ソカを狙う2人の目的は!?

ユテラルド、リヤナ、フィルナの3人は、旅の途中でソカをさらおうとしているブラサードとディムホルツに出会う。ソカを救おうとするユテラルドたちだが、ディムホルツ1人に苦戦。そんななか、怪しげな行動を見せたブラサードにフィルナが飛びつき、そのせいで3人は「魂の呪縛」という術を受けてしまう。これにより、魂を共有することになったユテラルドたちは、術を解くための方法を探す旅に出るのだった…。



▶[illegible]ディムホルツは、[illegible]さらって何を企んでいるのだろうか?

Close Up! ストーリーを盛り上げる豪華声優陣に注目!!

イベントシーンでは、豪華声優陣が、それぞれ魅力的なキャラを熱演している。どの声優さんも実力派ぞろいなので、聞きごたえは十分だぞ!!

出演声優陣リスト

ユテラルド	[illegible]	ブラサード	[illegible]
リヤナ	[illegible]	ディムホルツ	[illegible]
フィルナ	川澄　綾子	ソカ	たかはし　智秋
フェルク	森川　智之	カーチミル	田中　敦子
アルフトアイン	築田　清之	ショップ店主	長嶋　高士

Act.1 見知らぬ集落

誰もいない村で一行が見たものとは…

「魂の呪縛」を解くべく、ブラサードたちを追うことになった一行は、ある村にたどり着く。人の気配がまったくない村を進んでいくと、巨大な扉の前でソカを発見。ユテラルドたちはすぐに追うが、ソカは扉の向こうに消えてしまうのだった…。

▲[illegible]大な柱。風の力を受けて動き続けて[illegible]

▶岩壁にある無数の[illegible]

突如モンスターの群れが出現!

Act.2 憩いの渓谷

巨大な吊り橋が行く手を阻む

[illegible]村を出た3人は、[illegible]渓谷へと足を進め[illegible]吊り橋がかかっている[illegible]の状態で[illegible]さらに[illegible]より強力な敵が出現![illegible]は無事に橋を[illegible]

Act.3 試練の洞窟

挑む者の力を試す青き迷宮

渓谷を抜けたユテラルドたちを待ち受けていたのは、凍てついた洞窟だった。洞窟内は迷宮化しており、トラップも多い。さらに最深部には彫像を利用した仕掛けが設けられており、それを解除しなければ洞窟を出ることはできないのだ。敵と戦う力はもちろん、仕掛けを解く知力も要求されるぞ。

▲狭い1本道で戦うユテラルドたち。地形を考慮して敵と戦わないと大ダメージを受けることも。

◀扉の両脇にある2つの彫像。ヒントを頼りに彫像の謎を解き、先へ急がなければ！

Act.4 天つかむ並木道

固く閉ざされた扉を開けるには？

2つの彫像の仕掛けの謎を解いて、試練の洞窟を脱出したユテラルドたちは、美しい並木道を通って長い階段へとたどり着く。その階段の両脇には燭台が並んでおり、階段を登った先には封印された門がある。扉を調べると、燭台に関する一文を読むことができる。どうやら燭台を点火すれば、門は開くようだが……。

▶いかにして燭台に火をともすか。洞[illegible]き、ここでもプレイヤーの知力が試される。

光と闇が交錯する美しいグラフィックは必見！

石の床に写り込むキャラの姿や遠くにかすむ城……。『2』のグラフィックは、前作以上に光や影の表現がより自然になっている。まるでそこにいるかのような臨場感を味わうことができるぞ！

▲移動しているだけで目を奪われる。

Act.5 ボス戦

3体の巨大なモンスターが襲いかかる！

▲[illegible]力まかせに鉄の棍棒を振り回してくるので、かなり手強い。

3対3の戦いのゆくえは!?

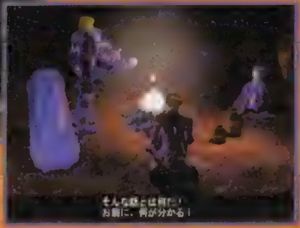
階段の上にある扉をくぐると、そこは石造りの広い部屋だった。ユテラルドたちがその部屋の中央に進んでいくと、1体の巨大なモンスターが出現する。さらに次の瞬間には3匹に分裂し、ユテラルドたちはあっという間に囲まれてしまう。退路を断たれた以上、戦う以外の[illegible]はない！ 3人は力を合わせ、この巨大な魔物と戦うことになる。

Act.6 フェルク登場

快活な青年・フェルクとの運命的な出会い

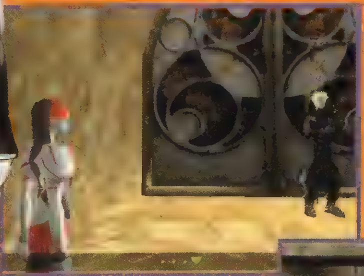
ボス戦終了後、ユテラルドたちはストルタ軍に所属するフェルクという青年と出会う。彼は、3人がストルタ軍に合流すると聞いて喜び、その夜は近くでキャンプを張り、休息を取ることになる。フェルクと[illegible]3人は、彼の口から「災禍の[illegible]」がどれほどひどいものだったのかを聞かされるのだった。

▲明るい[illegible]そかせるかと思えば…。



▶仲間の死に、激しく怒る一面も見せるフェルク。

この後、新キャラも登場して物語がよりドラマチックに!!



これまでに紹介してきたのは、物語のほんの序盤。これ以降、左で紹介している新キャラ・カーチミルを含め、多数のキャラが登場して壮大な物語が[illegible]そして3人は「魂の呪縛」を解くことができるのか？ 加速度的に謎が深まっていくストーリーから目が離せない！

カーチミル

悲しみを背負う孤高の美女

[illegible]瞳の奥に深い悲しみの光を宿しているが、その理由は誰一人として知らない。

▲[illegible]

▶ここは城のよう[illegible]にフィルナがいな[illegible]

3人の果てしない旅は続く……

ゲームシステム徹底検証

新要素満載のシステムをチェック！

「2」のシステムは、前作で採用された「ドレスアップシステム」や「パルミラアクション」に数々の新要素を加えたものになっている。ここでは、それら新システムも含めた5つのゲームシステムをピックアップして解説していこう。前作から大幅に変わったところもあるので、しっかりチェックするように！

リアルタイムパーティ制 L1ボタン1つでキャラチェンジ可能!!

前作では主人公が２人いたが、それぞれ別行動をとっているため、実際に画面中にいる主人公は１人のみだった。しかし、『２』では、常に３人が画面に表示され、プレイヤーはそのうちの１人を操作することになる。残りの２人は、ＣＯＭが動かし、戦闘になれば自動的に戦ってくれるぞ。キャラの変更は、Ｌ１ボタン１つでＯＫだ。

操作するキャラの顔のウインドウが大きくなる

[illegible]

◀切り替えたキャラの顔が大きくなる。操作キャラが一[illegible]

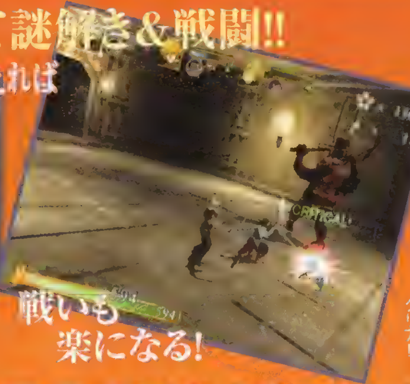
●各キャラの特長を生かして謎解き＆戦闘!!

３人の主人公はそれぞれ固有特性を持っている。例えばユテラルドの場合、移動速度は遅いがパーティ内で唯一、３回連続攻撃ができるといった感じだ。ゲーム中には、こういった各キャラ固有特性を利用しないと解けない謎や、苦戦する敵も出現する。パーティ制ならではの戦略性の高いアクションを楽しめるぞ。

キャラごとの長所を考えれば

謎も解けるし

▲謎が解けないと思ったら、キャラを替えて再チャレンジ！



戦いも楽になる!

◀3[illegible]クリア!!

POINT 3人で1つの体力ゲージを共有!

キャラクターの体力ゲージ（ソウルゲージという）は、3人で共通。そのため、3人のうち1人でもダメージを受ければ、ゲージは減少してしまう。3人まとめてダメージを受けると、あっという間に全滅ということになりかねないので、注意が必要だぞ。ちなみに、前作では高いところや水の中に落ちると一発で死んでしまったが、今作ではダメージを受けるだけになった。

▲"パーティで戦っている"という一体感を、強く感じられるシステムといえるだろう。

ステータス画面 キャラの状態を管理する5つのコマンド

プレイ中にスタートボタンを押すとステータス画面になり、装備変更、アイテム、[illegible]、チュートリアルの５つのコマンドが選択可能にな[illegible]かせないものばかりなので、ここでそれぞれの役割を紹介していこう。

◀前作よりも画面のレイアウトが見やすくなっている。

装備変更 [illegible]このコマンドを選択中にＬ１かＲ１ボタンを押すと、装備の対象となるキャラを切り替えることが可能。どのキャラに適した装備なのか[illegible]

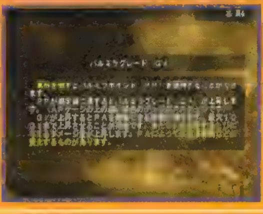
◀装備選びは戦いを左右する[illegible]

アイテム [illegible]

プロフィール キャラごとの名前、年齢、センス評価の称号（次ページを参照）、固有特性、キャラの設定や、固有特性の解説などを見ることができるコマンド。とくにキャラ別の固有特性の解説は、固有特性の操作方法や細かい特長など、重要な情報が書かれている。プレイ時にはしっかりチェックすること。

システム ロード、サウンド、コンフィグ、[illegible]

チュートリアル [illegible]た各種パラメータなど、『2』の[illegible]説を見るためのコマンド。各シス[illegible]



◀いつで[illegible]

ショップメニュー

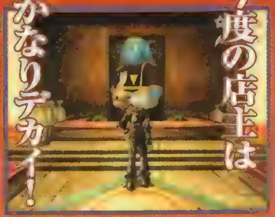
『2』のショップでは、コロシアムをはじめとする新要素がいくつか追加されており、重要度がアップしている。ここでは、ショップで選択可能な全コマンドを解説しつつ、いかにショップが進化したかを見ていく。

内容充実！ショップでできることが増えた

ショップは、フィールド上に点在している「界晶石」から行くことができる。ショップでは、下で紹介している６つのコマンドが選択可能で、そのうちアイテムの売買を除く５つのコマンドは、店の奥にいる大きな店主に話しかけることで、選ぶことができるのだ。ショップのコマンドのなかでも注目したいのが、新たに追加されたコロシアム。これは、闘技場で敵との戦闘を楽しむことができるというもの。前作にはなかったやり込み要素だけに、ハマること間違いなし！プレイするときは要チェックだ!!

センス抜群(?)の敏腕店主

さまざまな場所に店を持っている、ショップの主人。自分の持つ独特の[illegible]



▲[illegible]

アイテムの売買　アイテム整理の基本中の基本

ショップ内には[illegible]の売場があり、それぞれ[illegible]、アクセサリー、[illegible]アイテムを[illegible]。装備品を買うときは、[illegible]なキャラ、装備したときのステータスの[illegible]される。これを[illegible]にしつつ、より[illegible]を選んで買っていこう。

▲ショップの中では、小さな店主がアイテムを[illegible]

センス評価　装備品の組み合わせによって称号がもらえる!!

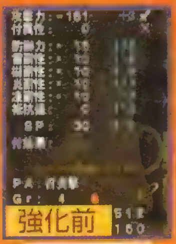
[illegible]のセンス評価は、プレイヤーのコーディネイトに[illegible]コメントのみだったため、『2』ではコーディネイトの良さに応じて店主から称号が与えられる。[illegible]いくつかあり、[illegible]ごとに[illegible]（例：「かけだし」[illegible]）で買うことができるのだ。[illegible]以上にコーディネイトに[illegible]入るぞ。

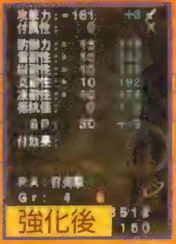
コロシアム　敵を倒した数によってオイシイ特典がついてくる!?

コロシアムでは、[illegible]と[illegible]可能。[illegible]から[illegible]なアイテムがもらえるぞ。また、コロシアム内で[illegible]と、[illegible]と同じくお金とパルミラポイントを入手できるため、[illegible]にできて[illegible]。

装備の強化　パルミラ片を使って装備品を鍛える！

[illegible]を倒したときなどに出現する[illegible]のパルミラ片を[illegible]することで、[illegible]（アクセサリーを除く）を鍛えることができる。[illegible]ただし、[illegible]パルミラ片1コにつき[illegible]−5、[illegible]−10、[illegible]+10と[illegible]。[illegible]ずにキャラの装備を鍛えてキャラを強化できるので、プレイ[illegible]。





訓練　攻撃の要パルミラアクションをここで極める!!

訓練コマンドには[illegible]と[illegible]の2つがある。[illegible]では「パルミラアクション（以下ＰＡ）」[illegible]。[illegible]中は、[illegible]「ＰＡ」と「[illegible]係攻撃」を練習できるので、初心者のトレーニ[illegible]

セーブ　最大15カ所までセーブ可能

[illegible]

ドレスアップシステム

『エヴァーグレイス』シリーズ最大の特徴の1つである、ドレスアップシステム。今回は主人公が3人に増えて、着せ替えの楽しみがさらに広がっている。新たに加わった要素も見逃せないぞ！

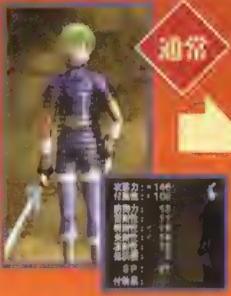
より楽しみを増した独自のシステムを解析

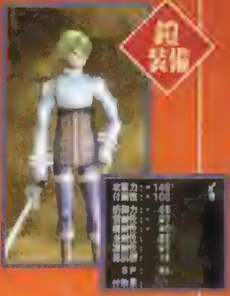
ドレスアップは、多彩な装備品を思いのままに付け替えることで、キャラクターの外見を変えられる『エヴァーグレイス』独自のシステム。また、攻撃力や各属性ごとの防御力など、主人公たちの能力は装備品によって決まるので、このドレスアップは冒険を進めるうえでも重要な要素となっているぞ。装備品には、武器、兜、鎧、具足、アクセサリーの5つがあり、頭、体、足、手の4つの部位に装着可能（アクセサリーは、どこに付くかは不明）。装備によっては、敵からのダメージを大幅に減らすことができるので、装備品はとにかくいろいろな種類を持っておくようにしよう。

▲▶さまざまな装備を試して、お気に入りのコーディネイトを見つけよう！

キャラの能力は装備品によって決まる！

レベルアップのない『エヴァーグレイス』では、キャラのステータスは装備品によって決められる。武器では攻撃力が、防具では物理防御力と各属性に対する防御力が上がるので覚えておこう。また、アクセサリーは外見にこそ反映されないが、パルミラアクションを司る重要な装備なので忘れないように。もちろん、各属性に対する防御力は装備品ごとに違うので、敵にあわせてこまめに装備品を付け替えていくと、冒険を有利に進められるぞ。また、パルミラ片を使って、それぞれの装備を強化しておくとさらに効果的だ。





外見&ステータスが変化！

POINT 装備品は全5種類！

各キャラクターが装備できるのは、武器が1種類と防具が3種類、それにアクセサリーの計5種類。とくにアクセサリーは必殺技に関わってくるので、重要なポイントになりそうだ。

武器 — Weapon
攻撃に関する装備品は1種類のみ装備できる。武器によって属性が異なるので、敵の苦手とする属性の武器を装備すると効果的だ。未知の敵に出会ったときは、まず相手の属性を見極めよう。

兜 — Helmet
頭や顔に装着する防具。序盤はこの防具1つだけでも、キャラクターの強さが随分と異なるぞ。なかには、ナベなど変わった兜も用意されている。

鎧 — Armor
体を包む防具。装備すれば、主人公たちのソウルゲージを大きく上げることができるだろう。常に装備しておくのが基本だが、敵との属性もよく考えて装備しよう。

具足 — Leggings
文字どおり、足に装備する防具。前作では、宙を浮くなど具足用のPAが存在したが、装備品にPAのない今作では…。特殊な効果のある具足が存在するかも!?

アクセサリー — Accessories
前作と違い、今回のパルミラアクションは、アクセサリーのみに設定されている。キャラクターの特性にあった、効率のよいアクセサリーを装備させよう。

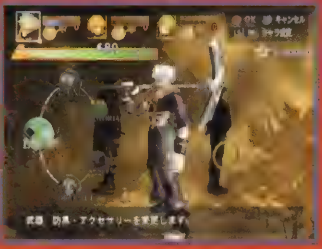
3人の主人公を自由にコーディネイト！

前作で好評だった、数々のお笑い装備は今回も健在！『2』では、マラカスやパラソルなど、ユニークな装備品がさらに増えているぞ。また、前作に登場したピコピコハンマーが両手持ちになるなど、前作に登場した武器もパワーアップしている可能性も大きい。見た目だけで判断しないで、実際に装備して、いろいろ試してみるといいだろう。もちろん、どのようにコーディネイトを楽しむかはプレイヤーしだいだ。最強の装備品だけにこだわらず、自由にドレスアップを楽しもう！

どんな装備も思いのまま!!

POINT コーディネイトをしっかりチェック！

キャラクターをコーディネイトしたらぜひ確かめたいのが、ステータス画面。L2かR2ボタンを押すとキャラが回転し、正面や背面など、装備品の詳細をじっくり観察することができるぞ。普通のフィールド画面でもキャラの外見は見られるが、なかなか細部まではわからない。気分転換になるので、装備品を付けたらチェックしてみよう！



◀[illegible]エックするのがこのゲームの常識!?

パルミラアクション

攻撃の要となる、華麗で強力なPA。この『2』では、パーティ制ならではの連続攻撃など、いくつもの新要素が用意されている。その1つ1つを徹底的にチェックしよう！

バリエーションが大きく増えて戦略性アップ！

PAは、ただ単に大ダメージを与えるための攻撃ではなく、謎解きなどにも活用できる大切なアクション。ただし、前作とパルミラアクションのシステムが少し変わっているので、『1』をプレイした人は今作をプレイしたときにちょっととまどうかも。ここでは、『2』で加わった新システムを中心に、PAを紹介していくぞ！　ちなみに、今回から加わった連係攻撃を決めると、武器を強化するパルミラ片を確実に獲得できる。前作よりも、断然、PAの利用価値がアップしているのだ。

▲攻撃している敵に当てれば、一気に片づけることもできる！

PA 緑色のゲージは、パルミラポイントといい、これがたまるとPAのグレードがアップする。

AP 青色のゲージがたまると、PAの使用回数が1つ増える。脇の数字は、そのとき使えるPA回数だ。

POINT 使用回数は攻撃をすればするほどたまっていく！

PAの使用回数は、キャラごとに設定されている。PAの使用回数が0になっても、敵に通常攻撃を何度かヒットさせるか、3人の連係攻撃が成功するとAPゲージがたまるので、積極的に敵と戦っていこう。また、PAの使用回数の上限は装備するアクセサリーによって決まっているが、グレードを上げればその上限を1つ上げることができる。グレードを上げる方法も、そのアクセサリーを装備して敵を攻撃するだけだ。

▲使用回数を均等にためていくほうが、連係攻撃を決めたいときに都合がいい。

連係攻撃を決めてみよう！

3人のPAを次々に当てていく華麗な連係攻撃。パルミラ片などのアイテムを獲得するためにも常に決めていきたいが、確実にヒットさせるためにも、最初は敵が1人のときに狙っていくのがいいだろう。また、発動のタイミングは各PAによって異なるので、慣れないうちはショップのメニューにある「訓練」で練習しておこう。

PA発動！

▶まずは1人目のPAを発動。うまく当てれば敵が浮いてリングが表示される。誰から始めてもかまわないが、最初は直接攻撃メインで攻撃範囲の狭いユテラルドがいいだろう。

タイミングよく当てて…

◀リンクが表示されている間に次のPAを当てれば2[illegible]が表示[illegible]

連続ヒット！

▲[illegible]

POINT 2つの新システムを把握しよう！

パーティ制になって連係攻撃が可能になった『2』では、「SMART HITS」と「OVERKNOCK」という、新たな2種類のシステムが用意されている。どちらも決めれば冒険を有利に進められるだけでなく、PAを使いこなすうえで欠かせない要素となるので、しっかりと把握するようにしておこう。なお、連係攻撃の成立には、3人のPAそれぞれが連係攻撃に適しているかが課題となる。新しいアクセサリーを入手したら、まずはPAを発動してみて、そのPAの効果、範囲、発動までの時間などを確認しよう。1人だけ強力なPAでも、連係攻撃を成立させることはできないぞ。

SMART HITS

3人のPAを順番に当てると、この「SMART HITS」が完成。こうなると3人のPA使用回数が1つずつ回復するので、さらにPAを当てることもできるのだ。ちなみに、誰から始めても、3人全員のPAを当てることができれば「SMART HITS」は成立する。

OVERKNOCK

敵の体力を完全に奪うことができれば、この「OVERKNOCK」が表示される。もちろん、このあとも攻撃を続けることは可能で、1ヒット当てるたびにパルミラ片などアイテムが出現する確率が上がっていくぞ。

次号Vol.180よりいよいよ攻略スタート!!

長き沈黙を破り本格始動!! あの魔剣士が帰ってきた!!

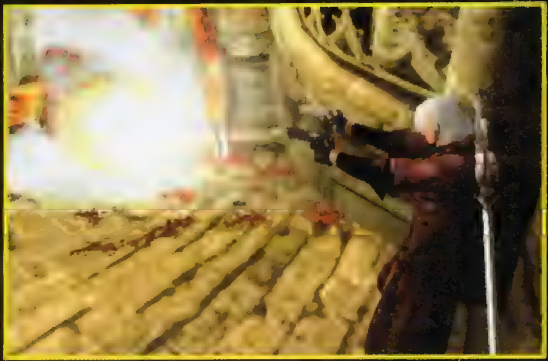
群がる悪魔を狩りまくる スタイリッシュACT!!

剣と2丁拳銃を武器に、迫り来る無数の悪魔を斬って撃つ！　空前絶後のカッコよさと爽快感をあわせ持つ、PS2期待のACT『デビル メイ クライ』(以下『デビル』)の最新情報を入手！　気になる『体験版』からの変更点を中心に、スクープ満載でお届け!!

Devil May Cry
デビル メイ クライ

PS2 ACT Devil May Cry (デビル メイ クライ)	8/23 (予)	▶カプコン
		▶価格未定
		▶対応周辺機器未定

 © CAPCOM CO. LTD 2001 ALL RIGHTS RESERVED.



『体験版』にはなかった新要素が続々判明！

進化を続けるスタイリッシュACTから 目を離すな!!

『バイオハザード　コード：ベロニカ完全版』に同梱された『体験版』が大好評を博し、話題沸騰中の本作。しかし今回、製品版のシステムが『体験版』をさらに強化させたものであることが判明！　新たに公開された敵とあわせて、その詳細に迫るぞ！

悪魔の大軍勢に挑む真紅の狩人

DANTE

ダンテ

紅の衣装に身を包み、単身魔界に挑む悪魔狩人（デビルハンター）。身の丈ほどもある大剣と、銀色に輝く2丁拳銃を駆使して、今日も悪魔を狩りまくる。伝説の魔剣士の血を引いているということ以外、素性は不明だ。

ここがスゴイ!!

『デビル』ならではの"イイ"ところ!! その魅力を再チェックだ!!

『デビル』の魅力といえば、なんといっても主人公・ダンテが繰り出す痛快なアクションにつきる。歩きながら2丁拳銃を撃ち、剣を振って敵に連続技をたたき込む!!　かつてないほどに爽快なプレイが楽しめるぞ。さらに、ダンテに襲いかかる悪魔たちの攻撃も、恐ろしいものばかり。それをかいくぐり、悪魔を片っぱしから打ち倒す快感は、ハマること間違いなしだ！

1 迫力満点の剣撃と弾数無限のガンアクション!!

ダンテのメインとなる攻撃は、遠距離用の2丁拳銃と近距離用の剣の2種類。香港映画のように歩きながら2丁拳銃を撃ったり、剣で連続斬りを当てたりといった豪快なアクションが可能だ。さらに、剣で空中に浮かせた敵に向かって、2丁拳銃を連射するといった連続技も多数存在。自分だけのコンボを作る楽しみもあるぞ！

◀[illegible]

2 この世界観だからできた!! 破天荒な敵のし烈な攻撃!!

『デビル』に登場する敵の攻撃は、どれもダークな世界観にマッチしている。ダンテを糸でつり上げるマリオネットや、壁をすり抜けながら巨大なハサミで襲いかかってくるシンなど、ホラー映画顔負けの攻撃を仕掛けてくるぞ。もちろんダンテも、弾数無制限の銃と破壊力抜群の剣で対抗。激烈を極める戦いの幕が開く!!

◀[illegible]

CHECK!! 新要素判明で魅力がますますパワーアップ!!

上で紹介している『デビル』の魅力は、製品版でさらに強化されている。よりエキサイティングなアクションを楽しめるぞ。

詳細は次ページ以降をチェックだ!! ▶

STORY ストーリー

その男は、伝説の魔剣士の血を引いていた

はるか昔、人に仇なす悪魔でありながら、人間を守るために魔界と戦った魔剣士がいた。しかし、その戦いから2000年後。かつて魔剣士に敗れた魔界が復活し、人間界に侵攻を開始!!　再び訪れた人類滅亡の危機に、伝説の魔剣士の血を引く男・ダンテが立ち上がる！

『バイオハザード コード:ベロニカ 完全版』に同梱された『体験版』を使い
その魅力を誌上に再現!!

ここから先では、『体験版』から厳選した2つのアクションをページの上下に掲載。『デビル』の醍醐味ともいえる、ダンテの華麗でダイナミックな動きを感じてほしい。

アクション1

恐怖の鎌を手にダンテを狙うシンの群れ!! どう戦う!?

『体験版』の中盤ではシンが登場し、ダンテに襲いかかってくる。その攻撃をかわしながら、剣とショットガンを駆使して戦うダンテの動きを追ってみたぞ。

▲細長い廊下を走るダンテ。

▲背後から迫るシンを銃でけん制。

発覚!! アクション&ポイント制

多彩なアクションでポイントを稼ぎダンテを強化せよ!

製品版で新たに採用されることになった「ポイント制」。これは、敵を倒してポイントを稼ぎ、それを消費して新たなアクションを修得するというもの。このシステムの導入により、アクションを使いこなす快感に加え、ダンテを鍛える楽しみも味わうことができるのだ。ここでは右の「ゲームの流れ」に従って、「ポイント制」の詳細を解析していく。動かす楽しさと鍛える喜びという、ACTの根源ともいえるその魅力に迫るぞ。

▲アクションの快感はそのままに、育成要素もプラス! この楽しさはハンパじゃない!!

ゲームの流れ

STEP1 敵を倒してポイントを稼ぐ! → STEP2 ポイントを消費してアクション&アイテムをゲット! → STEP3 パワーアップしたダンテを操って次の戦いへ!

STEP1 敵を倒してポイントを稼げ!!

フィールドを移動していると、特定の場所で敵が出現して戦闘になる。アクションを駆使して敵を倒すと、画面右上にその戦いで獲得したポイントが表示されるぞ(右の写真を参照)。より多くのアクションを修得するためにも、少しでも多くポイントを稼ごう。

▲アクションをフル活用して敵を倒し、ポイントをゲット。もちろん強敵ほど獲得できるポイントは高い。

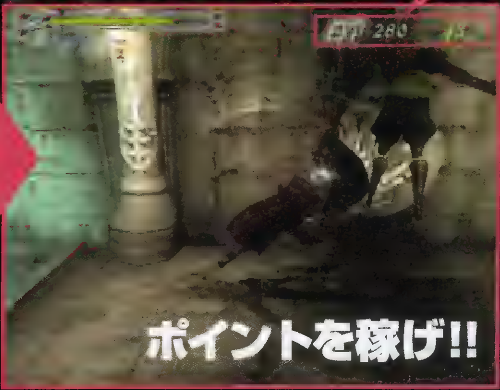
ダンテの主な攻撃方法はこの2種類

剣

銃

2種類の攻撃方法を駆使して…

これがポイントだ!!→



◀「EXP」の横に表示されているのが、獲得したポイントの合計。「+3」は新たに獲得したポイント数だ。

Check! 敵をカッコよく倒せば手に入るポイント数もアップする!!

▲▶カッコよく倒すことばかりに気をとられすぎると、大ピンチを招いてしまうかも?

「ポイント制」で注目したいのが、敵を倒すときに"カッコよく"攻撃すればするほど、獲得できるポイントが増えていくという点だ。"カッコよく"="難易度の高い技を使う"ということなのかどうかは、まだ不明。しかし、ポイント稼ぎを、より熱くしてくれるシステムであることは間違いないだろう。

入手したポイント数が違う点に注目!!

入手ポイント+114

▶浮かせた敵に2丁拳銃で攻撃した場合、114ポイント獲得。

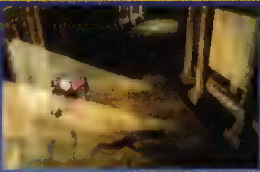
入手ポイント+140

▶同じ倒し方でもポイントに差が出る場合も。攻撃回数がカギ!?

アクション2

廊下を舞台に展開する激闘。「歩きながら撃つ」興奮を紹介!!

『デビル』の大きな魅力の1つに、「歩きながらの射撃」がある。軽快なステップを踏みながら、悪魔の群れに銃弾を撃ち込む快感! その一部を追ってみたぞ!!


▲薄明かりのさす廊下を行く。

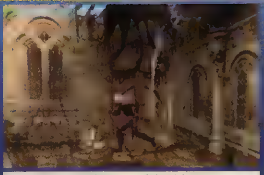
▲突然、敵が出現!!

▲やや距離をとり、安全を確保。

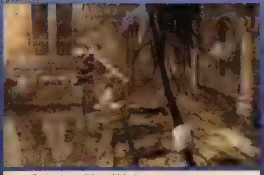
▲離れたところから銃を連射!!

▲囲まれそうになる前に……。

▲ロングジャンプで脱出!!



▲廊下の反対側へ。鎌が迫る。



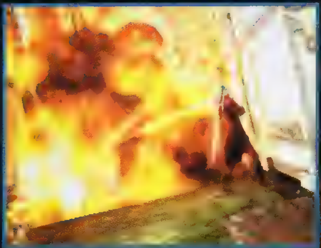
▲手すりを跳び越えてかわす。

▲中庭へ移動して反撃開始だ!!

次のページへ続く

STEP2 ポイントを消費して新アクション&アイテムをゲット!!

ステージ終了後に、ポイントを使ってダンテを強化することができる。ここでそれまでに獲得したポイントを消費して、新しいアクションかアイテムを入手できるのだ。次のステージへ進む前に、準備を整えておこう。アクションをとるか、アイテムをとるかの選択に悩まされそう。



◀強化の仕方によって、次のミッションの難易度が変わるかも。

ポイントを消費して獲得できるものは下の2種類

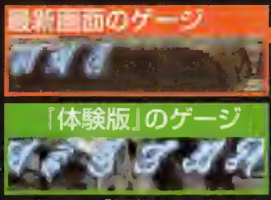
▲技名のあとに「LEVEL」の表示が。レベルの高い技ほど必要なポイントも多くなる。

▲体力回復用らしきアイテム。このほかにも、多種多様なアイテムが存在するぞ。

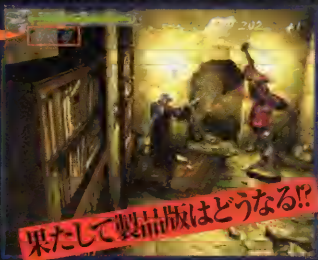
Check! 『体験版』にあった"魔人モード"もポイントを消費して修得する!?

▶製品版でも魔人化は健在か?（写真は『体験版』）

『体験版』では、特定のコマンドを入力して魔人化（魔人モード）することが可能だった。このモードは、魔力を消費している間だけ、超協力な攻撃を出せるというもの。あまりにも強力な攻撃だっただけに、製品版ではポイントを消費して魔人化を修得することになる…かも!?



▲最新画面と『体験版』のどちらにも、体力ゲージの下に魔力ゲージがある。魔人化が継承されている可能性は高い。



◀『体験版』と比べて、体力ゲージが見やすくなっている点にも注目。

STEP3 パワーアップでさらにポイントを稼ぐ!!

新たなアクションかアイテムを入手してダンテを強化したら、いよいよ次のステージに挑むことになる。強化したダンテを操り、新たなステージで悪魔をガンガン倒してポイントを稼いでいこう。それをもとに、さらにダンテの強化に励むのだ。この流れを繰り返すことでゲームが進んでいくぞ。

▲新たなアクションを駆使してカッコよく戦えば、効率よくポイントを稼げるはずだ。

◀STEP 2 で修得した、剣による突き攻撃・スティンガーが敵にヒット。強化した新生ダンテを見よ!

悪魔を狩りまくれ!!

Check! "オーブ"システムはどのように変化しているのか?

『体験版』には、敵を倒すと赤と緑のオーブが出現し、赤には「規定数を集めると扉が開く」、緑には「体力が回復する」という効果があった。

しかし、最新画面を見てみると、オーブが赤・黄・青の3種類に増えている。これは、オーブの自体の役割か変化しているということか?

▲写真を見てみると、3種類のオーブを複数ストックできるようになっている。ミッションのクリア条件に関係しているのかもしれない。

▲反撃をサイドステップでかわす。

▲回り込みながらも休みなく連射。

▲おもむろに剣に手をかけ……。

▲斬り上げをたたき込む!!

▲空中に浮いた敵へさらに連射。

次のページへ続く

前ページより

▲有利な場所を確保するため……。

▲壁を利用し、2段ジャンプ。

▲軽快なフットワークで高みへ。

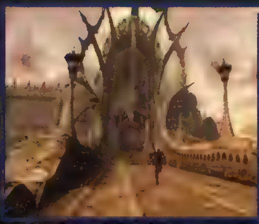
▲不用意に近づいてきたシンを…。

▲ジャンプ斬りで!!

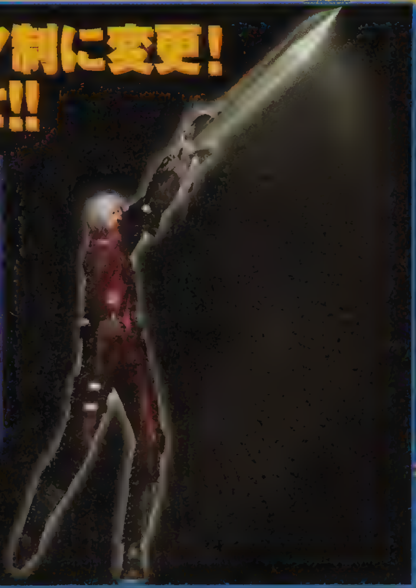
発覚2!! ミッション制

ステージ構成がミッションクリア制に変更！ 難関を切り開き、クリアを目指せ!!

『体験版』では、規定数のオーブを集めることで扉を開け、先へと進んでいくシステムだった『デビル』。しかし、製品版はゲーム構成がミッション制に変更！　各ステージごとに設定されたクリア条件を満たせば、先のステージへ進めるようになっているぞ。クリア条件も多彩で、「敵を倒す」、「アイテムを取る」など、ステージごとに異なる。メリハリのあるゲーム展開を楽しめるというわけだ。



▲▶ミッション制の採用により、ステージごとに違った気分で遊べる。アイテムを集めて回っているような、「お使い感」も減るかも!?



Check! 序盤の2ミッションをピックアップして紹介!!

Mission 2 ―死を司どりし裁判官―

▲『体験版』に収録されていた部屋と、よく似た場所を中心に進んでいくようだが……？

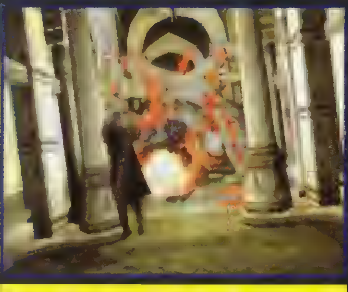
Mission2は、大聖堂への扉を開けるのが目的。壮厳な雰囲気の図書室や、噴水のある中庭などが舞台になる。『体験版』では行けなかった場所に、どのような謎が隠されているかが気になるところ。序盤ということもあってあまりにも強い敵は出現しないようだが、油断は禁物だ。

ミッション開始
ミッション開始直前の画面では、必ずこのようにクリア条件が表示される。何をすればいいのかわかりやすいので、ステージ中に目的を見失うこともないはずだ。

見慣れない場所……
『体験版』に登場した場所とは、明らかに異なる風景。ここにはどんな秘密が隠されているのか…。

大聖堂へ!!
いよいよ大聖堂の直前に到達。この壁の向こう側が目的地・大聖堂のはずだが、刺さっている剣がカギなのだろうか？

Mission 3 ―灼熱の破壊者―


▲初のボス戦が発生。敵は異形の魔獣だけに、その攻撃は激烈を極める。

このミッションは、キーアイテム「獅子の誇り」を探し出すのが目的だ。しかし、アイテムを入手すればそれでクリア……とはいかず、ステージの最後にはボスが待ち構えているぞ。本格的なボス戦はこのステージが初めてとなるので、ド迫力の登場シーンなど演出面にも注目したい。

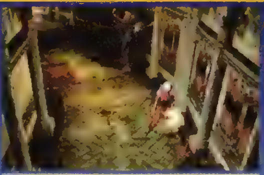
ガンガン進め!
キーアイテムを求め、ステージを探索。『体験版』の図書室とおぼしき場所では、巨大なハサミを持った敵・シンがダンテの行く手をふさぐ。

アイテム獲得!?
キラキラと輝く、レリーフのようなアイテムを発見！　これこそがステージの目的、「獅子の誇り」だ。

モンスター出現!!
アイテムを手に入れたダンテに、巨大グモ・ファントムが襲いかかる！　容赦なく浴びせられる火炎に、どう立ち向かう!?

前ページより

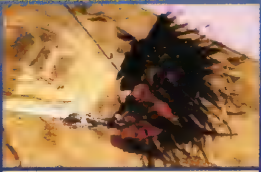
▲敵はそのまま粉々に。


▲息つく間もなく背後から敵が!!

▲これも回り込んでかわす。

▲起き上がる間にサイドから……。

▲連射をたたき込み、撃破。


▲一刀両断!!

▲しつこく取りすがる残党に……。

▲ショットガンをお見舞いだ!!

発覚!! 3 新たなる敵
ダンテの行く手を阻む新たなる敵が登場!!

『体験版』に登場したシンやマリオネットは、もちろん製品版にも登場する。しかし今回、それ以外にも超強力な敵キャラが出現することが判明!! 『体験版』では登場シーンのみだったファントムをはじめ、強敵の情報を紹介していくぞ。物語のカギを握るであろう黒騎士は、とくに要チェックだ!!

◀▲『体験版』で驚異の攻撃力を誇った、銃で武装したマリオネットは現れるのだろうか!?

Shadow シャドウ

▲卓越した運動能力を武器に、襲いかかってくる。

黒いヒョウのような姿をした悪魔・シャドウ。自由に姿を変える能力と、ネコのごとき俊敏さをあわせ持つ。

◀▲ダンテと比べると、かなり大型の悪魔であることがわかる。体全体をカッターのように変えて突進してくることも。

◀紫色の光を放つシャドウ。変身の合図か、それとも別の攻撃か!?

◀果敢にも、剣で立ち向かうダンテ。効果はあるのか……!?

◀マグマを吐きかけるファントム。灼熱の炎が迫る!!

Phantom ファントム

白い外骨格の中を、マグマが流れているという恐ろしい巨大グモ、ファントム。その攻撃も、マグマを使ったものが中心だ。

▲体を白熱させての体当たり攻撃も!!

▲狭い通路では、格好の的になってしまうかも!?

そしてダンテを執拗に狙う謎の黒騎士が登場!!

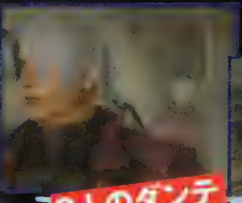
一切の素性が謎に包まれている、漆黒の鎧を身にまとった騎士。剣を使ったファイトスタイルなど、ダンテと共通点もあるようだが!?

Black Knight 黒騎士

果たしてダンテの運命やいかに!!

ダンテの戦いは続く!!

次号以降では、ゲームの詳細をさらに深く検証!! 鏡の中のダンテが本人と同じ方向を向いている奇妙なショットや、黒騎士との直接対決はストーリーにどんな影響を与えるのか!? 待て、続報!!


2人のダンテ

黒騎士と激突!!

SEE YOU NEXT ISSUE

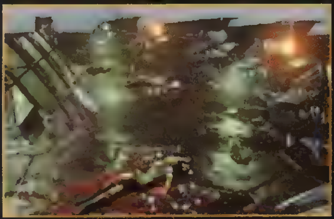
▲しかしその後ろに新手が!!

▲ジャンプで頭上を跳び越し……。

▲背後へ回る！

▲至近距離から弾丸をぶち込め!!

PHASE PARADOX
フェイズパラドックス®



人類が生息圏を宇宙にまで広げた近未来。レスキュー・ミッションで向かった惑星「220」が、謎の爆発で消失する……。この状況下で、航行不能に陥った宇宙空母・ギャラントで展開される、奥深い人間ドラマを描いたAVG、『PHASE PARADOX』(以下、『PP』)がついに発売された。発売直後の今回は、物語の舞台となるギャラントに用意されている、さまざまな設備や武器を紹介しながら、この物語を支えているち密な設定に迫っていく。また、『PP』を楽しむうえで見逃せない、いくつもの重要なポイントもチェック。ついに幕を開けた、深遠なるスペースAVGの世界を存分に堪能せよ!

かつてないドラマが幕を開ける

CHECK! すべての物語を目に焼きつけろ!

『PP』では、幾多もの選択をくぐり抜けながら物語を進めていくことになる。だが、ただ正しい選択を選ぶだけでは、すべての物語は見えてこない。極端な例を挙げれば、主人公が死ぬ場面でもさまざまな死に方が用意されているし、そんな場面だからこそ明らかになる事実も隠されている。4時間弱も用意されている豊富なムービー。そのすべてを自分の目で確認しよう。

▲各人物に用意された複雑な人間模様が、さまざまな場面で明らかになってくる。

PHASE PARADOX フェイズパラドックス

■PS2 ■発売中 ■SCE ■¥6,800 ■MC2(854KB)

空母ギャラントの人々

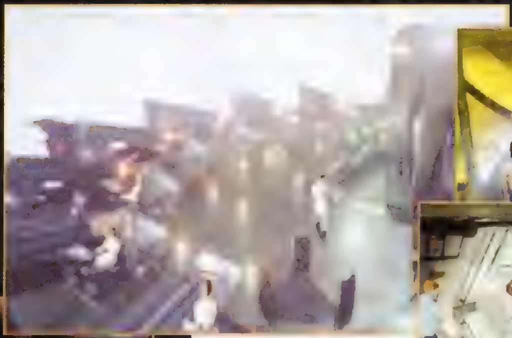
Crew & Team（主人公 組織）

ここでは、艦を支える多彩な組織と、3人の主人公たちを紹介しよう。

ＤａＣＴの中心的存在である精鋭で、常に率先して行動する熱血漢。かつてはパイロットを志していたが、今はその道を自ら閉ざしている。

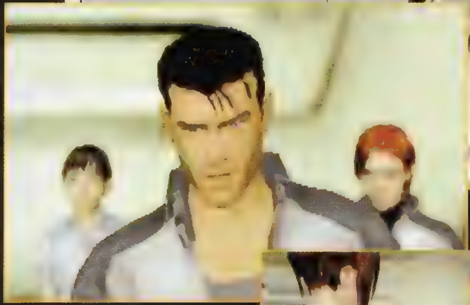
DaCT（ダメージコントロールチーム）
船を内から守る精鋭部隊

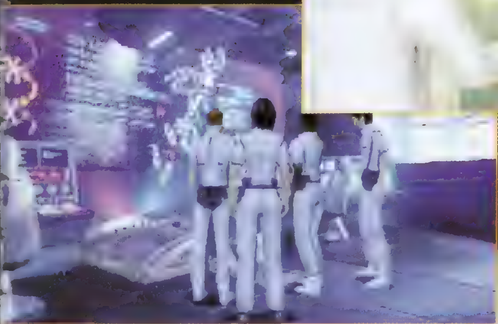
通称ＤａＣＴ（ダクト）。艦内施設における、故障予防や人命救助を第一とする特殊部隊である。出動時にはＤａＣＴ専用のスーツを着用するよう義務づけられており、特定施設へのアクセスも特別に許可されている。ギャラントには６チームが配備されていて、２チームずつ交代で任務に就いている。



オペレーションナビゲーター
クルーに指示を出す司令塔

中央作戦室・ＣＩＣに勤務する艦のメインスタッフ。指揮管制部、情報分析部、情報処理部にわかれた各スタッフが、状況に応じて各クルーに指示を出している。





ワイバーン隊
軍最強の戦闘集団

特殊作戦部・ＳＯＣに属する強襲揚陸部隊。どの隊員も戦闘に長けているプロフェッショナルであり、チームワークも固い。今回のミッションには16チームが乗艦。レネイのチームを残し、惑星「220」に降下している。

若くして最強部隊・ワイバーンをまとめる女性。豊富な戦術理論と卓抜した戦闘能力で、これまでにも数多くの戦功を立てている。

バイオ研究所
惑星の謎を解明する研究組織

惑星「220」を研究する、民間の研究組織。ギャラントにおいては、艦尾に位置する専用機関・バイオラボにおいて研究を進めている。メンバーは、主任であるパティ・プラントなど専任研究員が数名と、アイラのような一般研究員が40名弱。ほかに、施設を管理する多数の事務系職員などがいる。

バイオラボに勤務する若き研究員。性格は明朗快活で、上司へも積極的に提言をする。研究への情熱も強く、同僚からもその才能を高く評価されている。

CHECK!「現実」を作る細かい演出

この『ＰＰ』を語る上で欠かせないのが、リアリティあふれるキャラクターたちの動作や、日常を演出している小物の数々。とくにキャラクターに関しては、海外の俳優を起用して、「訛り」までも再現したという。キャラクターの細かいしぐさとあわせて、その演技にも注目してみよう。また、ペンやドアなどの何気ない小物は現実感を重視し、近未来の世界におけるリアリティを徹底的に追及しているのだ。

▲各キャラが魅せる細かい表情やしぐさが、ドラマをよりリアリティが溢れるものにしている。

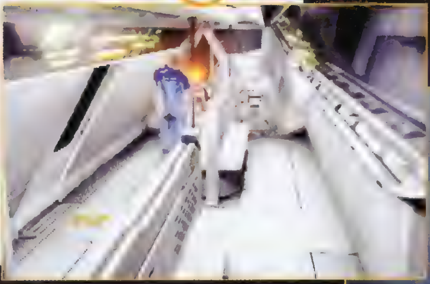
©Sony Computer Entertainment Inc. ※「PHASE PARADOX」および「フェイズパラドックス」は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。

ギャラントを支える多

Traffic & Fighter
乗物　戦闘機

ギャラントの内部はあまりに広大なため、艦内には多彩な移動手段が存在する。その一部を紹介しよう。

トランスポーター
ギャラントの大動脈



空母・ギャラントの艦頭から艦尾までをつなぐ重要機関、セントラル・シャフト。そのなかにあるこの設備は、ギャラント内における最も基本的な移動手段として、クルーに重宝されている。

ジェリー・プッシャー
CIC独自の設備

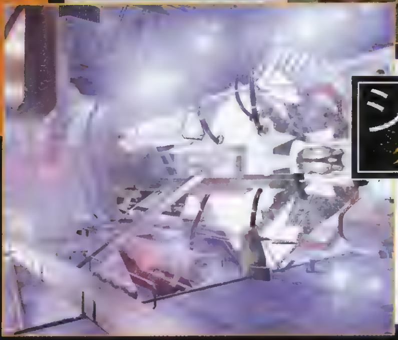
ＣＩＣは戦闘時のどんな外圧からも耐えられるよう、特殊なフルオロ・カーボンのジェリー層で守られている。このジェリー・プッシャーは、そのジェリー層の点検を行う作業ロボットを回収するための専用機。もちろん、あくまで作業用であり、人員の運搬には不向きだ。

ストレガ
(F/A-37)
人類史上最強の戦闘機

ＢＡＡ社が設計した、１人乗りの汎用戦闘攻撃機。最大推力80tの可変サイクルエンジンを４基搭載しており、あらゆる惑星での大気圏突入、離脱行動を自在に行える。また、機体変形機能により、超低空での戦闘も可能。主武装は、誘導式ミサイルのホワイト・スネイクとウッド・ペッカーの２種類。ただし、今回のミッションに限り、核ミサイルであるスプルース・グースも配備されている。

リフレクター
ストレガ専用スーツ

ストレガ操縦時にパイロットが着用する生命維持用外骨格スーツ。耐Gに優れているだけでなく、外部情報をパイロットの網膜に直接投影し、機体の反応速度を高めさせている。



シャトル
クルーたちの命綱

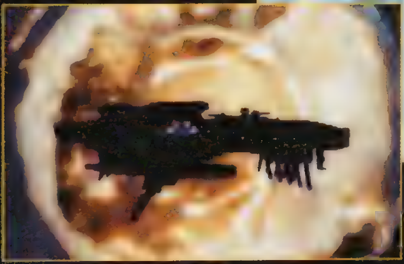
ＤＢＥ社製のＳＴ70ＵＡ。定員は15名ほどの小型艇で、主にギャラントとほかの艦艇を移動する際に使用する。もちろん、緊急脱出時の要でもあり、整流コーンを装着すれば大気圏突入も行える。

CHECK!『PHASE PARADOX』その壮大な世界観

この『PP』は、惑星「220」でのレスキュー・ミッションが終わろうとしていたとき、その惑星「220」が突如として爆発するところから始まる。そして、惑星「220」で何が起きているのかを知ることができるのが、'95年に発売されたＳＴＧ『ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ（フィロソマ）』である。この『ＰＨＩＬＯＳＯＭＡ』では、人類が遭遇したことのない未知なる生命体との壮絶な戦いをメインに、ストレガに搭乗するパイロットたちの恐怖が描かれている。また、自機であるストレガのほかにも、オープニングでは『ＰＰ』の舞台となる宇宙空母・ギャラントが登場。さらに、ストレガのパイロットであるニコラや、ギャラントの艦長を務めるスタンリーなども存在し、『ＰＰ』に発展していく壮大なドラマの一端をうかがうことができる。

PHILOSOMA

◀ストレガが惑星「220」に突入していくオープニングムービー。このあと、想像も絶する事態がストレガのパイロットたちに襲いかかるのだが……。



PHASE PARADOX

◀▲オープニングで爆発する惑星「220」。そして、その爆発に巻き込まれるギャラント……。すべての真相を知るストレガのパイロット・ニコラは、仮死状態で長い眠りについている。

彩な設備 Weapon（武器）& Network（通信）

クルーたちを守る武器と、人々をつなぐ通信手段。架空の近未来の世界でありながら、まるで実在するかのようなリアリティが感じられる。

ハンドレールガン&ホーミング・レールガン
白兵戦用の必殺兵器

どちらもリニア・ドライバー・エンジニアリング社の手による白兵戦用の兵器。ホーミング・レールガンは、バレル内に3層のリニア・レールを設けることで高い殺傷能力を実現している。その反面、重量が重く発射時の反動が大きいため、熟練者でなければ扱いは難しい。ハンドレールガンは初心者でも扱えるが、破壊力に関してはホーミング・レールガンに劣ってしまう。

ハンドガン
ワイバーン 必携の小型銃

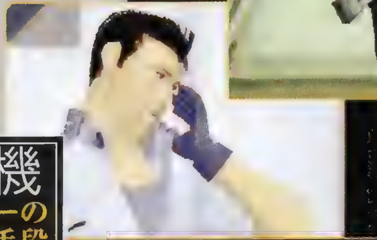
ゴドノフ・ワーナー・クラフト社製。状況に応じて使用する弾を変えることができるため、幅広い状況で活躍できる。

アサルトライフル
威力絶大の専用銃

正式名称はRB&R社製のシュニッツラーMk 2で、火薬式のフル・オートマチック突撃銃である。液冷バレルの触媒循環における反作用を利用して、発砲時の反動を軽減。初心者でも扱いやすいのが最大の利点の1つである。現在は、マガジンを改良したMk 3が開発されているが、この型を愛用する者は多い。

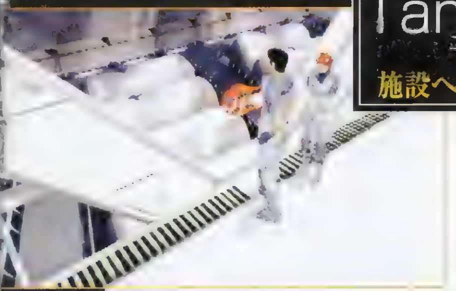
レーザー
全クルーの基本装備

アーマー&ホーム社製のLTF16。通称ボーラ・ベアと呼ばれる高出力のレーザー銃である。地上戦部隊が使用する主武装の1つであり、ギャラントでは、その使用頻度の高さから内蔵電池充電式のタイプが採用されている。



クルーの標準装備となっている無線通信機。外耳内に極小の振動板を、喉に同様の増幅器を装着し、それぞれがスピーカーとマイクの役割を果たしている。

通信機
クルーの連絡手段



Tann（ターミナルアクセスニューロネットワーク）
施設へのアクセス装置

艦内各所に設置された汎用アクセス端末。情報のレベルによって、ある程度のアクセス制限はあるものの、各施設の映像などを瞬時に引き出し閲覧することができる。

CHECK! この壮大な物語を楽しむために……

今回紹介した施設や武器などは、『PP』を彩る膨大な設定のなかでも、ほんの一部に過ぎない。実際は、さらに多彩な設定や、各キャラクターごとに決められている複雑な人間関係が、この『PP』という魅力的な世界を構築しているのである。そんな豊富な設定を鑑賞することができるのが、フリー移動中にスタートボタンを押すと使用できる、ポーズメニューの各項目。ゲーム本編中に登場したさまざまなキーワードだけでなく、各キャラクターの詳細なプロフィール、それぞれの関係などを自由に閲覧することができるので、こまめにチェックしてみよう。この壮大なるスペースAVGの世界を、さらに奥深く楽しむことができるはずだ。

◀▲新しいフェイズに移ったときは、メニュー画面を参照。新たに登場したキーワードや、持っているアイテムなどを確認しておこう。その内容が、行動を決める際のヒントになることも。

チェック PHASE PARADOX フェイズパラドックス の体験版を収録 CD-ROM付きPS誌 電撃PlayStation D44は好評発売中!!（特別定価1,100円）

開発当初から紹介してきたこの作品も、いよいよ完成間近に！　そこで今回は、カスタマイズの新システムをより深く掘り下げることで、新たな『J』の魅力に迫るぞ!!

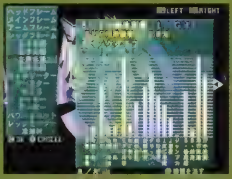
新仕様 BURMシステム Burst Mind System の魅力に迫る!!

▲うまく利用すれば、パーツの性能を最大限に引き出したＰＦが作れるのだ。

本作ではＰＦのパーツを交換（カスタマイズ）することで、その性能を強化できる。より性能の高いパーツを開発し使用すれば、それだけＰＦの性能も高くなるわけだ。しかし、資金に限界がある以上、序盤から高価なパーツばかりを開発できるわけではない。そこで重要になってくるのが「ＢＵＲＭシステム」。パーツの基本性能以上にパワーを引き出すことも可能なのがこのシステムなのだ！

■BURMシステムとは!?

BURMシステム(BURst Mind System)とは、カスタマイズした機体のパーツ内容をもとに、コンピュータが自動的に計算し、その性能をフルに発揮できるよう各機能を調整するシステム。これでカスタマイズの特徴がより明確に性能に表れるようになるわけだ。ただし、現状では未知数の部分も多く、パーツの組み合わせしだいでは予想外の機能の発動も…。



▲このシステムによって、カスタマイズの重要性がさらにアップ!!

check 同じ機体でもここまで変化が!?

パターン1　とにかく武装を強化

攻撃力重視

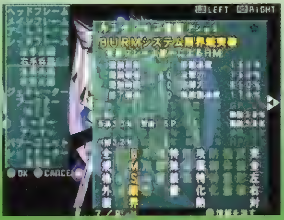
機動性や防御力を犠牲にして、攻撃力の高い武器を持たせられるだけ持たせた、攻撃特化の機体。

パターン2　武装を左右対称に

バランス重視

ＥＰ（ジェネレータ出力）の容量に余裕を持たせ、さらに右手と左手に同じ武器を装備した機体。

ＢＵＲＭシステムをうまく使えば、安価なパーツのみの機体でも驚くべき性能を発揮する。特定のコンセプトを持たせたカスタマイズを行うことで、コストの高いパーツを開発しなくても、機体を強化することができるのだ。たとえば上のパターン１・２の機体は同じフレーム（ヘッド、メイン、アーム、レッグ）構成。一見、性能的にパターン１のほうが優れているように見えるが、武装を控えめにしＥＰ容量に余裕を持たせたパターン２のほうが性能グラフは優れた値を出している。これはパターン２に「完全左右対称」「機体重量」などの特殊効果が付いたことによって機体性能が強化されたためなのだ。



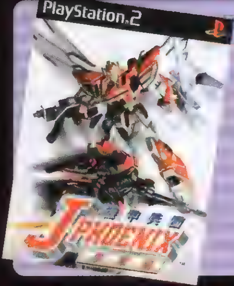
◀いろいろ試して、最も性能が高い組み合わせを探そう!!

©TAKARA CO.,LTD.2001

新システム続々判明!!
これが生まれ変わった『J』だ!!

『序章篇』をプレイしたユーザーの意見を取り入れて、驚くほど進化した『機甲兵団J－PHOENIX』。操作性の改良から新要素の追加まで、その変更点はじつに多岐にわたる。今回は、そのなかでも特筆すべき新要素である「BURMシステム」を徹底解析!! さらに新たに判明した新型パンツァーフレーム(以下PF)の情報も紹介していくぞ。

▲新機軸の3DロボットACT。巨大人型兵器PFを操作して、さまざまなミッションをクリアせよ!!



発売中の『序章篇』も見逃せないぞ!!

ストーリーモードの序盤に加えて、2P対戦や百機斬りモードが楽しめる『機甲兵団J-PHOENIX 序章篇』が好評発売中だ。このソフトでしか手に入らないレアなパーツも存在するので要チェック!! 価格も¥1,800とお買い得だ。

PS2 ACT	機甲兵団 J-PHOENIX	6 28 ▶タカラ ▶¥6,800 ▶MC2 (60KB以上)

JN－AS09 A•Syura(アシュラ)

ヴァリム軍が誇るエースパイロット向け高性能PF「ヤシャ」。このヤシャの攻撃力を重点的に強化したのが、JN-AS09「アシュラ」だ。両肩と左腕には速射重視のマシンガン系の武器を搭載し、相手が接近するまでのあいだに蜂の巣にしてしまう。また、近接戦闘ではリーチの長い「レーザースピア」を使用し、遠近&攻守のバランスが取れた機体として評価が高い。

ゲームが進むに従って、次々と強力な敵のPFが登場する本作。今回は、ゲーム後半に登場する、ヴァリム軍の高性能PF2体を紹介していくぞ!!

ZCX-IR07 I•Ria(イリア)

高機動型PF「オードリー」の量産型機として、開発・実用化されたPF。敵のコンピュータを乗っ取る特殊兵装「ハーメルンヴォイスシステム」を取り外し、一般兵でも運用可能になっている。また、オードリーの実戦データをもとに、搭載コンピュータのレベルを飛躍的に強化。武装としては近接戦闘用のレーザースピアを装備し、一撃離脱を主とする高速戦闘を得意としている。

ヴァリム軍

check 画期的な新要素・HM(ハイパーモード)に注目!

さらに注目すべき要素として、BURMシステムによる特殊効果の1つ、「HM(ハイパーモード)システム」が挙げられる。このシステムを発動させると、一定時間、機体が光り輝いて、通常では考えられないほどの高性能を発揮するのだ。この能力は、ストーリーが進むことで発見され、カスタマイズにおいて右の3つの条件のうち、どれか1つを満たすことで使えるようになる。1回の戦闘で発動できる回数や、発動時間なども、カスタマイズしだいで変化するぞ。ここぞという場面でHMシステムを発動させて、戦闘を有利に進めよう!!

発動条件

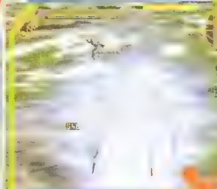
①パーツのすべてが規格どおりの装備(標準機体)になっている場合

②フレームが4種類同じ物でそろっている場合(全フレーム統一)

③「BURM稼働率」(カスタマイズの達成率)が限界域を超えた場合

対戦モードでも重宝するぞ!!

ストーリーモード以上にHMシステムが効果を発揮するのが、2P対戦を行うバトルモード。1対1の戦いでは、HMシステムによる性能アップが圧倒的に有利な状況を生み出すので、一発逆転も不可能ではない。HMシステムによる駆け引きが、対戦に新たな緊張感をもたらすのだ!!

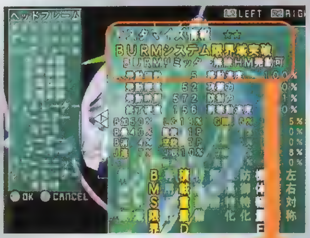


▲相手に圧倒されて、一方的にダメージを受けていても…。◀HMシステムを発動させて、機体性能をアップさせれば…。

▶一気に形勢を逆転させて、劇的な勝利を収めることが可能!! 逆に自分が有利でも、最後まで気が抜けない。

1 ガレージでカスタマイズして…

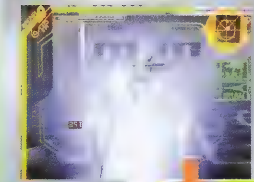
HMを発動させるための3つの条件をクリアせよ!!



現在使えるパーツを組み合せて、上記の条件をクリアしよう。「限界域突破」が表示されたらOKだ!!

ここに注目!!

2 バトル中にHMシステム発動!!



戦闘中にR3ボタン(アナログスティック)を押し込むことで、HMシステムが発動。一定時間性能がアップするぞ!!

ここぞという瞬間にHMを発動させろ!!

機甲兵団

SONY&DPS PRESENTS AIBO SPECIAL PAGE VOL.1

AIBO 2nd GENERATION

●エンタテインメントロボット"AIBO（アイボ）"「ERS-210」（シルバー/ブラック/ゴールド）希望小売価格：￥150,000（税別）
●自律成長AIBO-ware"AIBOライフ（ERS-210用）"「ERF-210AW01」希望小売価格：￥9,000（税別）
※AIBOライフはAIBOが成長していくために必要なソフトウェアです

"Hello! AIBO!!"

ロボットファンの夢がここにある！ AIBOのこと、もっと知りたい!!

人気のエンターテインメントロボット〝AIBO〟は、この春で誕生2周年。それを記念して、電撃PSでもお祝いのページを用意してみた！ 暮らしのパートナーとして多くの人に愛されるAIBO。ここでは、そんなAIBOの魅力をバッチリ紹介していこう。本格的なロボットが隣にいる生活はSFじゃなくて、もう僕らの日常。これってすごいことだよね。

こんなこともできる！ AIBOの魅力をちょっとだけ紹介！

コトバがわかる

自分の名前や簡単な単語など、いろんなコトバを覚えて反応する。成長すると約50種類のコトバを認識。

表情がある

目に3種類、しっぽに2色のLEDを内蔵。喜びや悲しみなどの感情をAIBO語といっしょに表現する。

写真を撮ってくれる

鼻の頭にカメラを内蔵。「写真撮って」と言うと、AIBOが見ている風景をパチリと撮ってくれる。感激！

学習・成長する

ほめたりしかったりすることで学習する。いっしょに暮らすことでキミだけのAIBOに成長していくのだ。

■エンタテインメントロボット"AIBO"「ERS-210」主な仕様

構成	胴体、頭部、脚部4本、尻尾（着脱可能）
外部記憶&プログラム供給媒体	AIBO専用メモリースティック
可動部	8カ所（合計20自由度）
入出力部	PCカードタイプⅡスロット入出力部、〝メモリースティック〟スロット入出力部、充電端子入力部
画像入力	CMOSイメージセンサー
音声入力	ステレオマイクロフォン
音声出力	スピーカー
LCD表示	時計、日付、音量、バッテリー残量
内蔵センサー	温度センサー、赤外線方式測距センサー、加速度センサー、感圧センサー、スイッチ（頭部、背中、脚部）、振動センサー
時計内蔵	日付、時間表示
消費電力	約9W（標準モード時）
作動時間	約1.5時間（満充電、標準モード時）
外形寸法	幅152×高さ281×奥行き250（mm、耳、尻尾含まず）
質量	約1.5kg（バッテリー、メモリースティック含む）
動作温度	5℃～35℃
動作湿度	10%～80%

まずはインターネットでAIBOを感じてみよう！

http://www.aibo.com

SONYが展開しているAIBOのWebサイトも要チェック！ AIBOの製品情報やイベントニュースなど、コンテンツが充実。サイト上でAIBOを購入することもできるので、興味がある人はまず一度サイトを訪れてみるといいだろう。楽しいよ。

▶すっきりしたサイトデザイン。日欧米のほか、香港やシンガポール向けのページも用意されている。

◀フラッシュを使ったコンテンツでAIBOが動く。楽しみながらその魅力を味わおう。

※画面は変更の可能性があります。

AIBO NEWS

▲左からエベレストホワイト、サファイアバイオレット、マゼラングリーン。表面の光沢感がかっこいい！

2ndアニバーサリーカラー3色が受注販売決定！ メールに連動する無線LANアプリも新登場!!

SONYはAIBO誕生2周年を記念して、限定カラーモデルを3タイプ発売する。これは「マジョーラカラー」と呼ばれる特殊な塗装のモデルで、光の当たり方によって色合いが変化する点が特徴。7月31日までの受注生産で、価格は￥165,000となっている。また、無線LANとパソコンを利用した新作ソフト2種類も発売中。『AIBOメッセンジャー（￥15,000）』は、AIBOがメールやホームページの内容を人間のコトバで読みあげてくれるソフト。『AIBOナビゲーター（￥15,000）』は、パソコンからAIBOを遠隔操作できるソフトだ。これからも、さらに広がるAIBOの世界に期待しよう！

▼パソコンでAIBOを遠隔操作。「コイツ、動くぞ」という気分です。

●商品の色は実際とは異なる場合があります。〝AIBO〟および〝メモリースティック〟はソニー（株）の商標または登録商標です。©2000,2001 Sony Corporation

Dセレクション
未来へ紡がれていく物語…
●攻略
誰にでも分かりやすいフローチャート式
●ビジュアル
背景にいたるまで全てのグラフィックを収録
●設定資料
キャラ設定原画や楽譜などゲームの設定資料も満載
八至丘翔描き下ろし2つ折りポスター収録
数々の謎を残した「Vol.1ハルモニアの剣士」の続編にファン必見ビジュアル満載のファンブック
幻想水滸外伝™
Vol.2
クリスタルバレーの決闘
公式ビジュアルファンブック
PS 電撃PlayStation特別編集 定価:本体1,600円+税 好評発売中
表紙イラスト/八至丘翔
©2000 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
好評既刊 発売中!
Dセレクション
幻想水滸外伝
Vol.1 ハルモニアの剣士
公式ビジュアルファンブック
電撃PlayStation特別編集
定価:本体1,600円+税
©2000 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
電撃ゲーム文庫 幻想水滸伝ノベライズシリーズ
ゲームでは絶対に見ることができない
公式サイドストーリー集。
幻想水滸伝 短編集②
堀慎二郎 ほか
表紙イラスト/八至丘翔 ほか
定価:本体590円+税
5月25日発売
©1995 1998 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.
好評既刊
幻想水滸伝II①・②(③6月25日発売予定)
幻想水滸伝 ソウルイーター全3巻
幻想水滸伝 短編集①
DENGEKI やっぱり電撃だねっ
電撃攻略王4・5月の新刊
全ステージを電撃オリジナルの3Dマップで完全攻略!
初心者でもクリアできる攻略チャート&写真付き詳細解説!
さらに、敵キャラデータやシリーズの歴史などの情報も満載!
トゥームレイダー5:クロニクル
公式攻略ガイド
電撃PlayStation特別編集
PS 定価:本体1,200円+税 5月31日発売
スーパーロボット大戦α外伝
完全攻略ガイド
PS 電撃PlayStation特別編集
定価:本体1,200円+税 発売中
此花 KONOHANA:TrueReport
公式攻略ガイド&ファンブック
PS DC 電撃PlayStation&電撃G'sマガジン特別編集
定価:本体1,400円+税 発売中
TOMB RAIDER : CHRONICLES ©AND TM CORE DESIGN LIMITED 2000-2001. ©2000-2001 EIDOS INTERACTIVE LIMITED. ALL RIGHTS RESERVED. Published under licence by CAPCOM CO.,LTD.
©葦プロ ©国際映画社 ©総通エージェンシー・サンライズ ©総通エージェンシー・サンライズ・フジテレビ ©ダイナミック企画 ©東映 ©東北新社 ©ビックウエスト ©BANPRESTO 2001 ©2001 SUCCESS
発行■メディアワークス 発売■角川書店
http://www.mediaworks.co.jp/
商品はお近くの書店でお買い求めください。
その他購入方法■書店ご不便の際は「直接読者」係 TEL03-5280-7588 または、メディアワークスのホームページをご利用ください。

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part1 PS&PS2

今回の目玉は、急きょ発売の決まった『GT3』同梱版PS2を紹介。
そのほかにも見逃せないPS関連情報が満載だぞ。

今号の目玉！『GT3』同梱のPS2、¥39,800で緊急発売決定!

First Topic ▶ 『GT3』同梱版PS2発売!

URL http://www.scei.co.jp（SCE）

SCEはPS2本体に『GT3』を同梱した、PlayStation2 GT3 Racing Pack(SCPH35000-GT)を6月8日から¥39,800で発売する。この同梱版は、赤を基調とした新パッケージを採用しており、日本国内だけでなく、北米、欧州の各地域でも順次発売される予定。なお、『GT3』のリファレンスガイドは付かない。価格は本体とソフトを別々に購入した場合よりもソフト1本分安価に設定されている。『GT3』は4月28日の発売後、わずか3日で出荷数が100万本を突破。今回の同梱版の発売で、ソフト、ハードとも販売数の増加にますます弾みがつきそうだ。

『GT3』が動かない!? PS2で起動できないとの問い合わせも……

『GT3』の販売好調が報道されるなかで、少し気になる情報も飛び込んできた。一部のユーザーから、『GT3』が起動できなかったりソフトが止まるといった苦情が寄せられているというのだ。SCEによると、ディスクの読み取りレンズに付いたホコリによる、読み取りエラーが主な原因で、『GT3』やPS2本体の不具合ではないとのこと。とりあえずひと安心だね。

▲精密機器でもあるPS2なので扱いはていねいに。

SCEのコメント

今回のトラブルの原因は、多くの場合、ディスクの読み取りレンズにゴミが付いたり、ホコリなどによって読み取りづらくなり、起動しなくなることが原因だと思われます。市販のレンズクリーナーを用いれば、軽い汚れなら取れる場合もありますが、逆にレンズを傷つける可能性もあるので、あまりおすすめできません。また、ほかの故障なども考えられるため、ご不明な点は弊社インフォメーションセンターまでお問い合わせください。

おかしい!?と思ったら
SCEインフォメーションセンター（※1）
0570-000-929まで
（携帯・PHSでの問い合わせは）
03-3475-7444

フォースフィードバックステアリングコントローラ GT-フォースも大人気!!

ソフトと同日に発売されたのロジクール社（スイス、ロジテック社の日本法人）製GTフォースの販売も好調で、現在も品切れ状態が続く。製品は今後も順調に出荷されるが、次回の出荷は6月頃になる予定だ。なお、5月17日にアメリカのE3で行われたロジテック社の発表によると、発売から1週間後の時点で日本国内の出荷台数は10万台を超えたとのこと。

売り切れ続出!

CHECK! これまでのPS2ソフト売り上げ

ここで、PS2用ソフトの累計販売本数ベスト5と発売週の販売本数を振り返ってみよう(5月17日現在)。上位2位が今年に入ってから発売されたソフトというのも興味深いが、発売後の伸び具合では『GT3』がダントツだ。このことからもいかに待たれていたソフトかということがよくわかる。

これまでのPS2売り上げベスト5

	タイトル	累計販売本数	発売週販売本数
1	『鬼武者』	92万7204本	59万6866本
2	『GT3』	79万3128本	48万2598本
3	『劇空間プロ野球』	64万6427本	33万0341本
4	『リッジレーサーV』	70万1012本	25万7923本
5	『機動戦士ガンダム』	41万4444本	21万4190本

※「電撃マーケティング室」調べ

今号の結論

『鬼武者』に続く大ヒットソフトの登場で、PS2市場も盛り上がりつつある。今回の『GT3』現象は、よいソフトが発売されれば、ユーザーはきちんとついてくるという証明だ。夏には『FFX』も発売されるので、PS2のさらなる躍進に期待しよう。

ちょっと気になる話題を一挙掲載 Catch Up Station

今回もユーザー必見のゲームイベント情報から、お得なプレゼントのお知らせまで、見逃せない情報をまとめて紹介!

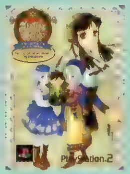
■あの「D&D」がついに映画で登場!!

史上初のRPG「ダンジョン&ドラゴン」が待望の映画化!! 映画版「D&D」は6月下旬より全国東宝洋画系でロードショー予定。元祖"剣と魔法の物語"を、スクリーンで楽しもう。この映画の試写会に25組50名様をご招待。詳しくは欄外（※2）まで。

URL http://www.gaga.ne.jp（ギャガ・ヒューマックス）

■コンビニで リリー 限定版をゲット!!

ガストから6月21日に発売される人気RPGの第3弾『リリーのアトリエ ザールブルグの錬金術士3』に、コンビニ販売専用の限定版が登場するぞ（¥9,500）。特製ダイアリー、カードゲーム、ランチョンマットの3大豪華特典付きなので、ファンは要チェックだ!!



URL http://www.digicube.co.jp（デジキューブ）

■アトラス2作品のイベント開催!!

アトラスの『真・女神転生』と『魔剣爻』の発売記念イベントが、6月3日に東京・秋葉原のヤマギワソフト館で開催されるぞ。当日は岡田耕始、金子一馬両氏のトークショーや、プレゼント抽選会が行われる予定。詳しくはヤマギワソフト（TEL:03-3253-5111）まで。

URL http://www.yamagiwasoft.com（ヤマギワソフト）

※1……SCEインフォメーションセンターの受付時間は、平日［10:00～18:00］。
※2……「ダンジョン&ドラゴン」試写会応募概要　6月11日に東京・九段会館で行われる試写会の招待券を、抽選で25組50名様にプレゼント。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、〒101-8305(株)メディアワークスDPS「D&D試写会係」まで。しめ切りは5月31日（消印有効）。当選者への発送は6月4日頃の予定。

トピック TOPIC 「PSアワード2001」一般投票受付中!

URL http://www.scei.co.jp/awards（公式サイト）

▲1995年より始まった「PSアワード」は、今年で早くも7回目。今回はどんなタイトルがグランプリに輝くのかな!?

その年にヒットしたPSソフトの表彰を行う「PlayStation Awards 2001」が今年も開催されるぞ。それに先立って、ユーザーからの直接投票で選ばれる、「ユーザーグランプリ」部門の投票受付が、下記オフィシャルホームページ[http://www.scei.co.jp/awards]（パソコン）、[http://www.scei.co.jp/awards/i]（iモード）で、6月4日まで実施中。投票者から抽選で25組50名様が、都内で開催予定の同イベントに招待されるので、ぜひ参加してみよう!!

昨年度（第6回）の受賞作品

	ユーザーグランプリ受賞タイトル名	メーカー名
グラフィック賞	PS2『リッジレーサーV』	ナムコ
サウンド賞	PS2『リッジレーサーV』	ナムコ
シナリオ賞	PS『ヴァルキリープロファイル』	エニックス
キャラクター賞	井上トロ（PS『どこでもいっしょ』）	SCE
ユーザー大賞	PS2『リッジレーサーV』	ナムコ

トピック TOPIC ネット通販もセブン-イレブンで!!

URL http://www.7dream.com（セブンドリーム・ドットコム）

セブンイレブンのeコマースサイト「セブンドリーム・ドットコム」に、ゲームコーナーが新設されたぞ。これはネットを通じてゲームソフトが買えるだけでなく、ゲームの最新情報もチェックできるゲームファン注目のコーナーなのだ。しかも、電撃オンライン[http://www.dengekionline.com]がコーナーの制作をバックアップしているので、その内容は折り紙つき!! ぜひ1度アクセスしてみよう。

▲ソフトの最新情報で内容を確認したあと、そのままゲームが買えちゃう便利なサイトだ。

開設記念 特製ストラップを10名様にプレゼント!

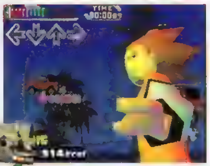
このコーナーの開設を記念して、同サイトの特製ストラップを抽選で10名様に。希望者はハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305㈱メディアワークスDPS「特製ストラップ係」へ。しめ切りは6月7日（消印有効）。

◀このサイトのイメージキャラのストラップなのだ。

トピック TOPIC ダンスゲーム最新作が早くも登場!

URL http://www.konami.co.jp（コナミ）

コナミの人気ダンスシミュレーションのPS版最新作『Dance Dance Revolution EXTRA MIX』が、6月7日に発売決定!! 今回は映画やアニメ、CMソングなど、バラエティ豊かな楽曲を多数収録。好評の「ダイエットモード」も健在。また、アーケード版から誕生したボーカルユニット「Be For U」のメンバー2人が編集部を訪問。実際にプレイして、その魅力をアピールしたぞ!!


▲さらにノリノリの楽曲を収録した、人気シリーズの最新作!!

◀編集部を訪れたのは、小坂さんと白石さん。2人とも腕前は一流。

トピック TOPIC 待望の『メモリーズ2』がついに発表!

URL http://www.kid-game.co.jp（キッド）

5月13日、ファン恒例のキャラクターイベント「デ・ジ・キャラットまつり in 東京ビッグサイト」が開催された。このイベント内のキッドブースで、同社の人気恋愛AVGの第2弾『Memories Off 2nd』が、ついに正式発表されたのだ！ この発表会では出演声優を招いてのステージイベントも行われ、多数のファンで賑わっていたぞ。同作品に関しては、今後の続報に期待しよう!!

▲▶イベントには、白河ほたる（右イラスト）役の水樹奈々さんをはじめ、出演予定の豪華声優陣が勢ぞろい♥

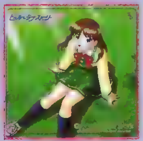
CDならコレだね♥

今回は、ゲームの感動がよみがえる、サントラ2枚を紹介!!

▶発売中
▶¥2,800（税込）
▶ランティス／キングレコード

スーパーロボット大戦α外伝 オリジナルサウンドトラック

ゲーム中の楽曲を収録したサウンドトラックが登場。「ブライガー」「ザブングル」に加え、『スパロボ』初の収録となる「ガンダム」シリーズや「ダイターン3」の楽曲も収録。全43曲。



▶発売中
▶¥2,940
▶サイトロン ディスク

「トゥルーラブストーリー3」オリジナルサウンドトラック

ゲーム中に流れるBGM全曲のほか、オープニング・エンディングテーマなど4曲の歌を含む全46曲のオリジナルサウンドトラック。初回限定特典としてオリジナルB2ポスター付き。

■秋葉原が"ガンプラ"で燃え上がる!!

バンダイの"ガンプラ"イベント「ガンダムプラモデルV作戦」が、5月26日(土)・27日(日)[10:00～17:00]に、東京・秋葉原（受付：ヒロセ無線本部）で開催されるぞ。当日は、秋葉原駅周辺に巨大なガンプラのイラストが飾られ、大型ビジョンで映像を上映。さらにプロのモデラーを招いてのイベントなど、盛りだくさんの内容が楽しめる予定だ。キミも秋葉原でガンプラの新世紀を体験しよう!!

URL http://www.gundam.channel.or.jp（ガンダムパーフェクトウェブ）

■PS版「5th エディットデータ募集！

現在コナミのホームページでは、PS版『Dance Dance Revolution 5th MIX』に収録するユーザーエディットデータを募集中。PS版のシリーズにある「EDIT MODE」でキミが作ったデータをメモリーカードにセーブしてKCE東京へ送付しよう。制作チームの審査に受かればゲームに収録されるのだ!! 応募期間は6月20日まで。応募方法などの詳しい内容は以下のアドレスを参照しよう。

URL http://www.kcetokyo.com（KCE東京）

■「FFX」予約キャンペーン開始

デジキューブ提携のコンビニでは6月7日から7月中旬まで『FFX』の予約を受け付けるぞ。予約した人には特典として、主人公ティーダが属するブリッツボールチームのロゴが入ったオフィシャルバンダナがもらえるのだ。特典の数には限りがあるので、欲しい人は早めに予約しよう。

URL http://www.digicube.co.jp（デジキューブ）

■「筋肉番付TCG」に第2弾が登場！

人気の「筋肉番付トレーディングカード BACK TO THE GLORY」の第2弾が、6月21日に発売されるぞ（1パック8枚入り¥400）。今回は発売を記念して、1ボックス（24パック入り）を抽選で1名様にプレゼント!! 希望者は欄外の要項（※3）に従って応募しよう。

URL http://www.konami.co.jp（コナミ）

※3……「筋肉番付トレーディングカード BACK TO THE GLORY」1ボックスプレゼントの応募要項 ハガキに住所・氏名・年齢・職業・電話番号を明記して、〒101-8305㈱メディアワークスDPS「筋番プレゼント係」まで。しめ切りは6月7日（消印有効）。

©KID 2001

電撃NEWS STATION ニュースステーション Part2 TOPICS

今回は、アメリカはロサンゼルスで行われた、世界最大のゲームショウ「E3」から、最新のゲーム情報をレポート!

▲今回SCEが発表した『ジャック～』が会場のロゴにあしらわれていた。

TOPIC E3 ELECTORONIC ENTERTAINMENT EXPO 2001

▲会場内ではゲームに関するイベントがいたるところで行われていた。

海外ゲームショウ・スペシャルレポート
次世代ハードが勢ぞろい! 未来のゲームがここに集結!!

任天堂やマイクロソフトがそれぞれ、新ハードの発売日および主力ソフトを発表（コラム参照）したことで注目を集めた今回のＥ３。もちろんSCE（PS＆PS２）も、AOL社等との提携による、ネットワーク構想の具体化や、大小さまざまなメーカーによる、多数の話題作の出展など、より以上の盛り上がりを見せていた。ここでは、Ｅ３でとくに注目を集めていたPS２ソフトや、将来的にPS２での発売が期待されるタイトルをメーカーごとに詳細レポート。Ｅ３で公開された『メタルギアソリッド２』の最新ムービー＋小島秀夫監督のコメントを中心としたコナミの情報を筆頭に、SCEの新戦略やセガの新作PS２タイトル、ナムコの『鉄拳４』など最新情報を厳選してお届けするぞ!!

コナミ 注目作の気になる動きをチェック!!

下で詳しく紹介している『メタルギアソリッド2』の新たなムービーがなんといっても注目を集めたコナミブース。そのほかにも『DDR』をはじめとするおなじみのリズムゲームや『サイレントヒル2』の体験版などが出展され、にぎわいを見せていた。この『サイレント～』の体験版は、TGS2001春のものよりさらにバージョンアップしたもの。実写さながらの映像とキャラの独特の動きがますますマッチして、“恐怖”を倍加させていたぞ。また、3Dアクションゲーム『フロッガー』など目新しいタイトルも見つけられた。

DDR 人気健在!

◀コナミブースといえばやっぱりこれ。３シート独占して踊り狂っている人発見。リズムゲームはまだまだ注目をあびそう。

『フロッガー』の新作?

▶日本で発売されるかは今のところ不明。カエルが主人公の3D・ACT。あの名作『フロッガー』（AC）の進化系？

小島秀夫監督に聞く『MGS2』の見どころ

現地で小島監督を直撃！ 短時間ながらお話を伺うことができたぞ。
「ストーリーは、１隻のタンカーの上で複数の勢力が絡み合う、複雑なものになります。ですが、まだ明かせない部分も多いので、ファンのみなさんでいろいろ想像してください。アクションでは、スネークの立ち位置で敵のアクションも微妙に変わる部分などとくに注目してほしいですね」。

▲殺人的なスケジュールの中、快く取材に応じてくれた小島監督。

PICK UP! 最新ムービーで新事実続々! 『メタルギアソリッド2』

コナミの目玉は、やはり『メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ』。今回は最新ムービーが公開されたが、これは『Z.O.E』に同梱されていた『初体験版』の続きと思われるシーンを中心に構成されたものだった。内容といえば、新キャラや前作に登場したキャラが次々に現れるとともに、メタルギア・レイがついに起動し迫力ある姿を見せるなど、その見応えも十分。国内だけでなく海外でも人気の高い本作だけに、会場での注目度も最大級だったのだ。

▲前作にも登場したリボルバー・オセロット。今回も物語のカギを握る存在に？

◀タンカーに単身潜入したソリッドだが、ロシア武装集団の登場により、その状況は一変する…。

▲なんとサイボーグ忍者も登場！

◀新キャラ。海兵隊に所属していると思われる。彼の背後にはメタルギアが見える。

▲新型メタルギア・レイ。どうやら武装集団に奪取されてしまったようだ…!!

©1987 2001 Konami Computer Entertainment Japan ALL RIGHTS RESERVED. ※画面は開発中のものです。

SCE ついに始動! PS2でオンライン!

E3のタイミングにあわせてAOL、リアルネットワークス、マクロメディア、シスコといったオンライン系企業との提携を発表。PS2を使ったネットワーク構想が本格的に動き出したようだ。さらに日米ともに『GT3』を同梱したPS2本体「レーシングパック」も発売決定（P 208参照）。『GT3』は欧米でも人気の高いタイトルだけに、PS2はまた大きな盛り上がりを見せそうだ。今回のE3でもSCEブースは最大級のコマ数で、強力タイトルをズラリと展示していたのだ。

新感覚AVG『ICO』

▲とにかく広いSCEブース。サードパーティのソフトも積極的に展示していた。

▲謎解きとアクションを駆使して進んで行くAVG。城に囚われた少女を救い出すのが目的だ。

PICK UP! SCEが贈る大型ACT!『ジャック×ダクスター』

E3で電撃的に発表されたのが、SCEが総力をあげて贈る『ジャック×ダクスター 旧世界の遺産』だ。これは『クラッシュ・バンディクー』シリーズを生み出した開発メーカー「ノーティ・ドッグ」とマーク・サーニー氏（サーニーゲームズ）が手がける、大型アクションアドベンチャー。2001年冬に発売予定となっているぞ！

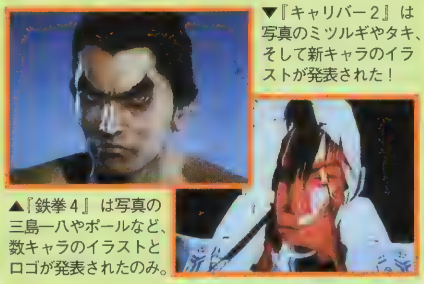
▶開発メンバーがそろって記者会見を開いた。

◀主人公ジャックと、悪の力でイタチのような姿にされた親友ダクスターの冒険とは？

▲「異世界の冒険」がテーマ。さまざまなアクション、ギミックが待っている！

『鉄拳4』のキャラ公開!!

今回のナムコの隠し玉は『鉄拳4』と『ソウルキャリバー2』の2作品。どちらもアーケードゲームとしての参考出展（デモも1日に数回しか流さない）だが、PS2でも発売される可能性が高いので要注目だ。そのほか、新しいガンコン「ガンコン2」と対応3タイトルも発表されたぞ。アクションアドベンチャーの『DEAD to RIGHTS』、STGの『VAMPIRE NIGHT』『タイムクライシス2』だ。


▼『キャリバー2』は写真のミツルギやタキ、そして新キャラのイラストが発表された！

▲『鉄拳4』は写真の三島一八やポールなど、数キャラのイラストとロゴが発表されたのみ。

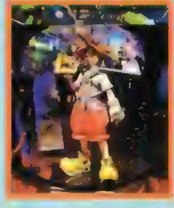
セガ、『K-Project（仮）』を発表!

マルチプラットフォーム戦略を掲げ、E3会場にて多くのタイトルを発表したセガ。今回、映像とともに初公開された『K-Project（仮）』は、セガとしてはPS2向け初のオリジナル作品となる。「音楽と映像が完全に融合した3D STG」であるこのタイトル、今秋にも全世界同時発売の予定だ。また、『バーチャファイター4』など発表済みのPS2タイトルがあらためて紹介されたほか、『NFL2K2』『NBA2K2』といった全米で人気のSPGシリーズもPS2で発売されることが発表された。

◀『スペースチャンネル5』を手がけた水口哲也氏率いるユナイテッド・ゲーム・アーティスツ開発によるものだけに、大いに期待したい！

スクウェア+ディズニーに熱い視線!!

野村哲也氏キャラデザインのスクウェア+ディズニーの合作ソフト『キングダム ハーツ』（P.36参照）もE3で世界的にデビュー。そのほか映画『FINAL FANTASY』の新映像も公開された。


◀『キングダム ハーツ』ソラの等身大人形も登場！

『ロックマンX6』も発表!!

カプコンブースで注目を集めていたのが『デビル メイ クライ』と『マキシモ』（P 180参照）の2作品。それらPS2タイトルに劣らず、PSの『ロックマンX6』もかなり人気を集めていたぞ。

▲なめらかな動きが楽しいACT、『マキシモ』に期待大！

その他TOPICS Xboxにカプコン参入! ゲームキューブも本格始動!

今回のE3は、Xboxとゲームキューブが熱かった！ Xboxにはカプコンが正式参入を発表。『鬼武者』の上級バージョンとなる『幻魔 鬼武者（仮）』と『DINO CRISIS 3』、新作ロボットSLG『ブレインボックス（仮）』の3本が制作中だ。さらにゲームキューブも『スマッシュブラザーズ』の新作など、気になるタイトルが目白押し。どっちのハードも欲しくなるよね？

▲任天堂の『大乱闘スマッシュブラザーズDX（仮）』新作はゲームキューブで。

◀Xboxで登場『幻魔鬼武者（仮）』。

他機種発売スケジュール 5/25～6/7

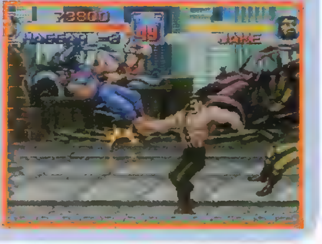
今月の注目 イカレたタクシー野郎たちが今度は摩天楼を爆走!!

まさにクレイジーなドライビングで人気を集めた『CRAZY TAXI』（DC）。その続編『2』がいよいよ発売されるぞ。舞台を、アメリカ西海岸からニューヨーク風の都市に移した本作でも、逆走、すり抜けなどなんでもアリな運転でかっ飛ばす、痛快な魅力はもちろん健在だ。車をホッピングさせることができるアクション「CRAZY HOP」や団体客の登場など、ますます「クレイジー」な走りを楽しめる！

▲「CRAZY HOP」でさらにイカレたドライビングも可能に!?

●発売元…セガ／ヒットメーカー
●発売日…5月31日 ●価格…¥5,800
●対応周辺機器…ぶるぶるぱっく、レーシングコントローラ

DC	5/3[illegible]	エクソダスギルティー ネオス	アーベル	¥6,800/AVG
		徹萬 免許皆伝 廉価版	加賀テック	¥2,800/TBL
		マリー&エリーのアトリエ～ザールブルグの錬金術士1 2～	クールキッズ	¥7,800/RPG
		CRAZY TAXI 2	セガ	¥5,800/ACT+RCG
	[illegible]	エルドラドゲート 第5巻	カプコン	¥2,800/RPG
	5/25	ファイナルファイト ONE	カプコン	¥4,800/ACT
GB	5/31	DT Lords of Genomes	メディアファクトリー	¥4,900/AVG
	6/1	名探偵コナン 呪われた航路	バンプレスト	¥4,500/AVG
WS	5/31	落雀	バンダイ	¥2,980/PZG
	6/7	幻想魔伝 最遊記 Retribution～陽のあたる場所で～	創映新社	¥4,500/TBL


▶迫力のアクション！ SFCの名作がGBAでよみがった！『ファイナルファイト ONE』（カプコン）。

©2001 Sony Computer Entertainment America Inc. ©SEGA/Hitmaker 2001 ※画面は開発中のものです。
©CAPCOM CO.,LTD.1989,2001 ALL RIGHTS RESERVED.

電撃 NETWORK GAME STATION

ネットワークゲームステーション

最新ネットワークゲーム2タイトルの情報をお届けしていくぞ！

最新ネットワークゲーム① ついに発売！『iいつ』はこう遊ぼう!!

待ちに待った『iモードもいっしょ』（以下、『iいつ』）で、ついに遊べる日がやってきた。『どこでもいっしょ』の追加ディスクとして、ポケピたちとさらにホットな触れ合いが楽しめるうえに、iモードのネットワーク機能にも対応。新鮮な魅力にあふれた『iいつ』の世界をトコトン紹介していくぞ。

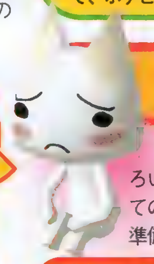
『iモードもいっしょ』はこんなコトができる！

●ポケピともっとなかよくなる

iモード携帯電話にポケピと共同で使うスケジュール帳「どこでも手帳」を用意。ここに書かれた内容について、ポケピがおしゃべりしたり、メールをくれたりする。

●みんなともっとなかよくなる

iモード携帯電話とPS（PS2）をつないでネットワークに接続し、全国各地の人と「めいし交換」や「しりとり」などで遊べるようになったのだ。



iモードもいっしょ ～どこでもいっしょ 追加ディスク～

●PS ●発売中 ●SCE ●¥2,800

●携帯電話接続ケーブル対応、PS（15ブロック）

CHECK 遊ぶためにはコレが必要

以下のすべてのものをそろえないと、『iモードもいっしょ』をプレイすることはできない。iモード携帯電話には、このソフトに対応していない機種もあるので、ソフト購入前に自分の携帯電話の対応状況を確認しよう（※）。

接続 難しいことはいっさいなしの簡単接続

『iいつ』で遊ぶためには、いろいろな準備が必要になる。初めての人でも、以下の手順どおりに準備を行えば大丈夫だぞ。

CHECK パケット料金だから安心して遊べる

PSとiモード携帯電話をつないだままでも、データの送受信を行わない限り料金はかからない。ただし、月額¥300の利用料は必要だ。

手順①iモード携帯電話

最初に、ネットワーク接続に必要なiモード携帯電話の「マイメニュー登録」を行う。「iMenu」→「iプレイステーション」→「どこでもいっしょ」の順で選んでいくと、「どこでもいっしょケータイ版ホームページ」に行けるぞ。ここには、「iモードもいっしょ」という項目があるが、この時点では入れないので「マイメニュー登録」を選択して以下のように登録を進めていこう。

CHECK 「人となり」って？

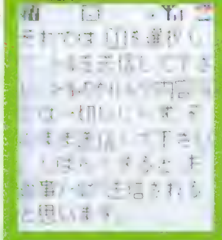
「人となり」とは、自分とポケピのしゃべり方を決める項目。たとえば「忍者」を選択すると、「～でござる」という語尾がつく。しゃべり方は、通信で遊ぶときのメッセージの文面にも反映されるぞ。

▶ポケピが今まで以上に個性的に！

「どこでもいっしょケータイ版ホームページ」へ

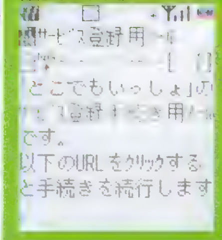
「どこでもいっしょケータイ版ホームページ」には、さまざまなメニューがある。

「マイメニュー登録」を選択する



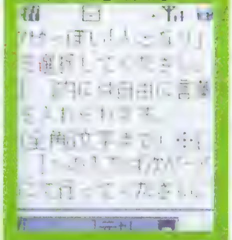
「マイメニュー登録」を選び利用規約に同意する。その後手順にそってメールを送信。

確認のメールが送られてくる



送られてきたメールに記載されているアドレスをクリックし、専用サイトに移動する。

専用のサイトでポケピの「人となり」を入力



専用のサイトで、ポケピの「人となり」を入力すると、ようやく登録完了になる。

手順②ポケステ&接続ケーブル編

『どこでもいっしょ』でポケピを作ってポケステにダウンロードし、これをPS本体に挿入する。次に、携帯電話接続ケーブルを使って、PS本体とiモード携帯電話をつなぐ。あとは『iいつ』を起動して、「お部屋に行く」を選べばOKだ。

CHECK 『こねこもいっしょ』も使える

追加ディスクの『こねこもいっしょ』があれば、ポケピをこねこのトロにすることも可能だ。

▲『iいつ』のタイトル画面で、「お部屋に行く」を選ぶ。

▼お部屋に入ったら、「状態のきりかえ」を使ってネットワークに接続。

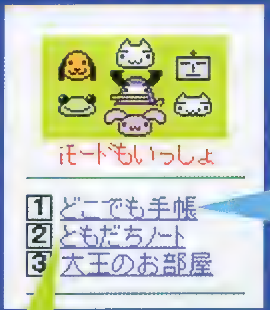
©Sony Computer Entertainment Inc. 「i-mode／アイモード」「iモードもいっしょ」は、株式会社NTTドコモの登録商標または商標です。

※2001年4月末現在の対応機種は、次の通りです。NTTドコモ デジタル・ムーバP502i／F502it／N503i／P503i／SO503i／D503i

iモード携帯電話で遊ぶ スケジュール管理が超楽しい!!

PS本体とiモード携帯電話をつないだうえで、『iいつ』のネットワークに一度でも接続したことがあれば、iモード携帯電話の「どこでも手帳」と「ともだちノート」を利用できるようになるぞ。「どこでもいっしょケータイ版ホームページ」から「iもいっしょ」を選んで、「iモードもいっしょ」のトップ画面に移動しよう。すると「どこでも手帳」と「ともだちノート」という項目が選べるようになるはずだ。では、さっそく2つの機能を使ってみることにしよう。

「iモードもいっしょ」トップ画面



▲「どこでも手帳」と「ともだちノート」が利用可能。「大王のお部屋」は……ヒミツ

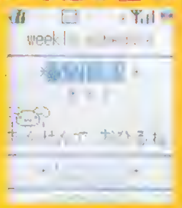
「どこでも手帳」にテストの予定を書き込んでみる

▲「どこでも手帳」のメニュー画面。まずは「スケジュールを入力」を選択。

来週の金曜日に漢字のテストがあるから忘れないようにしないと……なんていうときは、すぐにiモード携帯電話を取り出して「どこでも手帳」に書き込んでおこう。「どこでも手帳」は、スケジュール管理ができる便利な手帳。メニュー画面から「スケジュールを入力」を選び、テストの「日時」を記入する。続いて「何したいの?」→「テスト」、「何のテスト?」→「漢字」と入力し、入力した予定が近づいてきたことを、ピッタリ、30分前、1時間前のいずれかの時間にメールで教えてくれるよう設定する。メールを送らないように設定することも可能だ。これで予定をフイにする心配がなくなるぞ。

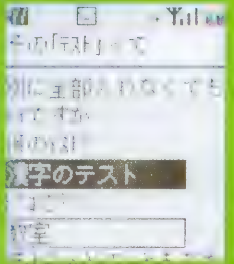
ポケピも自分の予定を書く!

プレイヤーとポケピが共同で使用する「どこでも手帳」には、プレイヤーだけでなくポケピも自分の予定を書き込んでいる。ポケピらしい(?)ヘンテコな予定が、カワイイのだ。



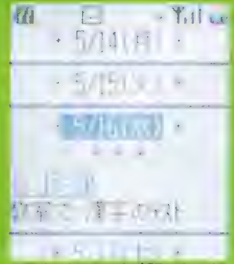
▲ポケピならではの愉快な予定が見られる。

スケジュールの記入



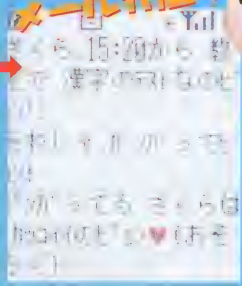
▲質問に答えていくだけで、スケジュールの入力ができる。

スケジュールの確認



▲スケジュールを確認したいときは「予定確認・変更」を選ぶ。

ポケピからおしらせメールが届く

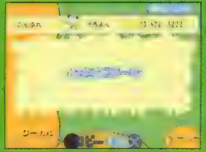


◀スケジュールに入力された予定が近づくと、ポケピがメールを通じて知らせてくれる。

「ともだちノート」からともだちをコンサートに誘ってみる

ポケステで「めいし交換」をしておこう

iモード携帯電話の「ともだちノート」からともだちに、ゲーム中の遊びの誘いや約束以外のメッセージを送るには、ポケステの赤外線通信を使って「めいし交換」をしておく必要がある。過去に『どこでもいっしょ』で「めいし交換」をしている場合は、再度「めいし交換」をする必要はないぞ。「めいし交換」が無事終了したら、『iいつ』を起ち上げて、「ともだちノート」に登録しよう。登録方法は、ネットワークにつないだ状態で「ともだちノート」の「ポケステから読み込む」を選び、「コピー」を選択するだけ。

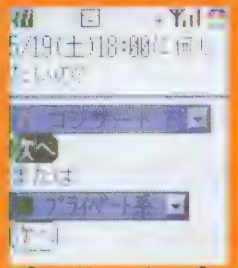


▲ともだちのデータをサーバにコピーして準備完了。

◀「ともだちノート」には、「めいし交換」をしたともだちのリストが表示される。

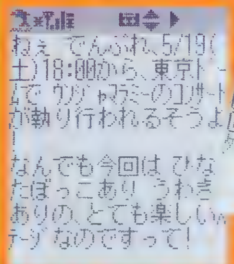
ともだちをコンサートに誘いたいんだけど、もう夜遅いから電話しにくいなぁ……。こんなときは「ともだちノート」から「おさそいメッセージ」を送ってみよう。「ともだちノート」には、ともだちのめいしがリストアップされている。コンサートに誘いたいともだちを選んで、「メッセージを送る」をクリック。「日時」の入力に続いて「何したいの?」→「コンサート」、「誰のコンサート?」→「ウンジャマラミー」などと記入してメッセージを送信する。ともだちからOKという返事がもらえたら、お互いの「どこでも手帳」にコンサートの予定が自動的に書き込まれるのだ。

自分のiモード携帯電話からメッセージを送る

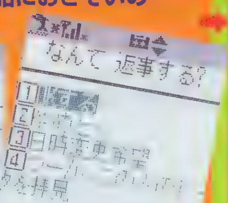


▲「ともだちノート」から「おさそいメッセージ」を送信する。

相手のiモード携帯電話におさそいのメールが届く



▲ポケピの「人となり」が反映されたメールを受信。



▲「おさそいメッセージ」に対して「OKする」と返事を出した場合は……。

2人の「どこでも手帳」に予定が書き込まれる

▲「どこでも手帳」を見ると、予定が記入されている。

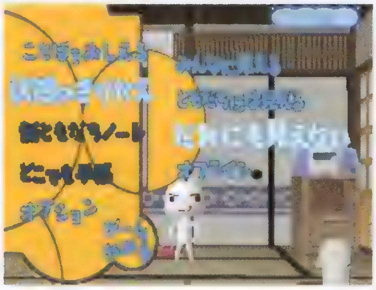
network game
ネットワークで広がる新しいゲームのカタチ!! 電撃ネットワークゲームステーション

『iいつ』発売記念イベント情報①

東京・浅草花やしきにて「ネットワークしりとり王決定戦(仮)」が行われるぞ。その名のとおり『iいつ』のネットワークしりとりの大会を開催してしまうのだ。イベントへの参加は自由! 参加したいひとは、ポケピのいるポケステを持って花やしきに集まればOKだ(P.214へ)。

PSとiモード携帯電話で遊ぶ 遊びの種類が豊富!!

PSとiモード携帯電話をつないで『iいつ』をプレイすると、iモードのネットワーク機能を利用した遊びが楽しめる。遊び方でネットへの接続方法は違ってくるぞ。

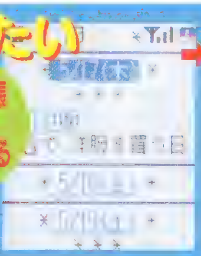


▲「状態のきりかえ」で「オフライン」以外を選べば、ネットワークを使った遊びが楽しめるのだ。

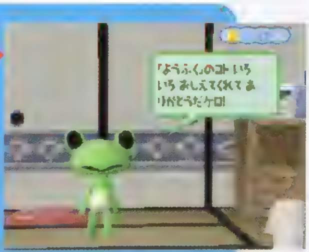
自分のポケピとのみ遊びたい

誰にもジャマされずにポケピと遊びたいのであれば、「だれにも見えない」状態でネットに接続しよう。ネットにつなぐと、iモード携帯電話の「どこでも手帳」に書かれた内容について、ポケピから質問されるようになる。書き込まれた予定が過ぎたら、ポケピは「どうだった?」と感想を聞いてくるし、知らない言葉（漢字）が記入されていたら「何て読むの?」と、新しい言葉を覚えようとするのだ。

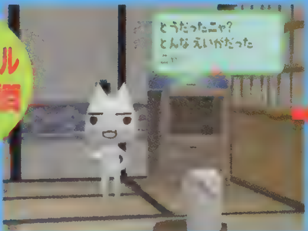
どこでも手帳の言葉を覚える

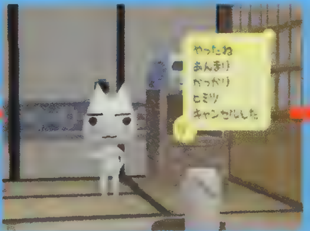


▶知らない言葉について教えてあげよう。



スケジュールの感想と質問





▶ときにはグッとくることを、話してくれる場合も。

ほかの人とコミュニケーションをしたい

ともだちと遊びたい人は「ともだちには見える」、遊ぶ相手を限定しない人は「みんなに見える」で接続する。現在ネットにつないでいる人と、「めいし交換」「しりとり」「焼きまし」のどれかで遊べるぞ。

相手を見つけるには…

新しいともだちを見つける

▶接続しているユーザーから遊びたい相手を選択する。

めいし交換してる人を探す

▶「ともだちノート」から遊びたいともだちを選ぶ。

①「めいし交換」であいさつ!

ともだち作りの基礎の基礎!!

ネット上で初めて遊ぶ相手とは、「めいし交換」であいさつして記念写真を撮影しよう。ポケステ同士で一度でも「めいし交換」をした相手ならネット上で「めいし交換」をするときに、相手に「携帯の電話番号」や「メールアドレス」を教えることもできる。

▼「iいつ」では、同じ人と何度でも「めいし交換」をすることができる。

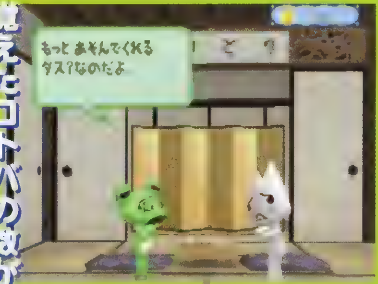
▲「めいし交換」をした相手と記念写真をパチリ。写真はPS上の「ともだちノート」から見られるぞ。

②「しりとり」で熱くなる!

覚えたコトバの数が勝敗を分ける!!

誰もがハマる「しりとり」が、ネットを通じて誰とでも楽しめるようになったぞ。ルールは『どこでもいっしょ』と同じで、ポケピが2つ以上の言葉を覚えている場合は、2つの言葉のなかから1つを選択する。勝敗が決まると、ポケピの記念写真の撮影が行われる。

▼選んだ言葉によって展開も変わる。熱くなってしまうこと間違いなし!



▲「しりとり」で敗れたポケピは、顔にスミで落書きをされてしまう。とてつもない屈辱だぞ（笑）。

③「焼きまし」で日記写真を集める

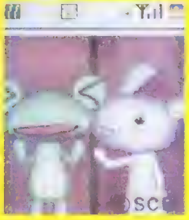
コンプリートにはコレが一番!!

ポケピは絵日記をつけていて、『どこでもいっしょ』を起動すると、これを読むことができる。「焼きまし」は、絵日記に貼られている日記写真をコピーして他人と交換するための機能。すべての日記写真をそろえたいと思っている人には、役に立つことうけ合いだ。

▼「焼きまし」をしても、自分の写真がなくなることはないので心配はないぞ。

▲交換した日記写真は、「絵日記アルバム」を選ぶと見ることができる。全部集めるのは至難のワザ!?

CHECK 記念フォトが携帯電話の待受画面に!



「めいし交換」と「しりとり」では、ポケピ同士の記念写真を撮影することになる。ここで撮った記念写真は、iモード携帯電話の待受画面にできるのだ。

◀あのときの思い出が、待受画面になるぞ。

『iいつ』発売記念イベント情報②

当日までにポケピにいろんなコトバを教えておくのはもちろん、ネットワークしりとりも遊んでおこう！ また園内では、ローラーコースターにトロが、スライダーにジュンが、といった感じで、いたるところにポケピが待ち構えている（?）ので、これ目当てに遊びにきても十分楽しめるのだ（P.215へ）。

最新ネットワークゲーム②

PS2と専用モデムをつないで対戦!!

エイジ オブ エンパイアII

～エイジ オブ キング～（仮）

●PS2　●夏発売予定　●コナミ　●価格未定
●PS2専用モデム対応、MC2（KB数未定）

文明を進化させて、他国を滅ぼしていくことが目的となる本作の魅力は、なんといっても対人戦。ついに今回、PS2で専用モデムをつないだネットワーク対戦を体験できたぞ。それでは、専用モデムを使って行った、ライターMと編集者Nによる白熱の対戦のリプレイをお届け!!

意地を賭けた1対1のガチンコ対戦記! はたして勝利の女神はどちらに微笑む?

今回対戦するのは、SLGマニアであるライターMと編集者N。まずは2人ともPS2と専用モデムを接続してゲームを起ち上げ、ネットワークに接続し、ロビ（プレイヤが待ち合わせに使う場所）へ入っていく。そして、ロビー内でチャット（会話）した結果、Mがゲームのルールを決めるリーダー的立場のホストとなり、ルームという準備や対戦を行う場所を作成する。この場所でMは対戦者数を2人に設定。Nがルームに入ってきたところで、2人でルールを討議し、お互いのキング撃破が勝利条件となる〝チェックメイト〟を今回のルールに採用した。こうしてようやく、プレイ準備が完了!!

いきなり奇襲! 俺ってピンチ!? ～ライターMの場合～

準備が終わり、いよいよゲーム開始。今回、俺が選択した国家（軍）はバイキング。歩兵の体力と海軍に優れた荒くれ者どもの集団だ。対するNの国家はブリトン。優れた弓兵を有するのが特徴で、戦力は俺の国家とはほぼ互角である。

まず開始直後は、自軍のキングを城に配置。これで、キングが襲われてもしばらくは城が守ってくれるはずだ。その後、内政用のユニット「町の人」を使って国力の増強を始める。大軍を養うには、豊かな国力が必須条件。軍備をあせらずに、じっくり内政することが勝利への近道なのだ。とりあえず、町の人を操作して、羊を狩ったり木を切ったりといった、内政を続ける。町の人があくせく働く姿を見て、なんだか和んでいたら、伐採中の町の人が突然、森を徘徊する狼に襲われて殺されてしまう。にゃーにゃー吠える狼から必死で逃げようとする町の人たち。だが、何人かが逃げ遅れて犠牲になってしまった。よりによって、自軍の最初の被害原因が獣になるとは……。

思わぬ不運に気を落としつつも再び内政を開始。ある程度収入（資源）を得たところで、騎士や投石器といった強力な新ユニットを雇って軍勢を編成するため、資源を使って時代を進化させる。だが、いよいよ兵士を雇い始めようと思った矢先にNの襲撃が！　ブリトン軍の歩兵と弓兵が我が国の平和な農村地帯に襲いかかってきたのである。しかも、よく見るとNの前線基地はすでに自軍の本拠地近くに建設されており、次々に歩兵や弓兵が出現。俺はまだ兵士を雇っておらず、町の人は獣出現時と同じく逃げまどうばかり。やむをえず、城に逃げ込ませて、城内からの弓矢攻撃で防戦に徹した。弓矢攻撃でNの第1陣を追い返すことに成功したが、第2陣、第3陣の襲撃は時間の問題。そこで俺は、意表をつく必殺の一計を実行することにした。

◀じっくり内政に励むバイキング。安全志向でGO!!

▶だが、ブリトン軍が進撃開始。逃げまどう町の人。

攻撃成功! キングはどこだ? ～編集者Nの場合～

Mに対する奇襲は見事に成功した。内政をおろそかにしてでも出兵を急いだ甲斐があったというものだ。逃げまどう町の人を尻目に、Mのキングを探して我が軍は進撃を続ける。とはいえ、キングが最大の防御拠点である城内に隠れていることは間違いなく、とりあえず城に攻撃を仕掛けてみた。だが、城内からの強力な弓矢攻撃を受けて、我が軍は多数の犠牲を出してしまい、一時後退を余儀なくされる。まあ、次の第2陣で、建物破壊用のユニットの投石器を繰り出せばいい。

ここでなんと我が軍の本拠地が襲撃されているとのコールが画面に現れた！　あわてて画面をブリトン本拠地へとスクロールさせると、確かにバイキング歩兵隊が我が本拠地を攻撃している。陸路はすべて壁で封鎖し、バイキング軍の攻撃には十分に備えていたはずなのに……。ふと画面をスクロールさせると、川沿いにバイキングの軍船や輸送船の姿が!! Mは陸路だと進軍を発見されると考えて、川を渡って本拠地を狙ったのだろう。このままでは、Mのキングを倒すより先に我が軍のキングが倒されてしまうかもしれない。歯がゆいところだが、Mの小ざかしい作戦の効果は認めざるをえないだろう。バイキング領深くまで攻め入っていた軍勢を急いで本拠地まで撤退させ、本拠地近くでバイキング軍に我がブリトン軍を正面からぶつける。敵軍の勇猛な歩兵隊の突撃により、我が軍は多数の死者を出したが、騎士隊と弓隊の果敢な反撃の前にバイキング歩兵隊も被害甚大。ついに敵歩兵隊を全滅させる！　しかし、Mはすでに我が軍の本拠地近くに前線基地を作っており、今度は攻める立場から守る立場に追いやられてしまった……。

▲バイキング領を進むブリトン軍。しかしバイキング軍はこっそり川を渡り、我が本拠地へ。

反撃開始! 砲撃でGO!! ～ライターMの場合～

起死回生の一計で、とりあえずピンチをまぬがれた俺は、今までに貯めた資源をすべてつぎ込み、前線基地と本拠地の両方で大軍を編成。両拠点から進軍を始める。Nは序盤の無理な攻撃で資源を枯渇させており、徐々に後退。ついにキングがいる城を包囲した。今度は俺が圧倒的優位に立ったのである。ここで「コウサンシタマエ、オカアサンガナイテイルゾ」と降伏勧告をチャットで打診。だが、すぐさまNから「あなたとはいいお友だちでいたいの」と、挑発的な返信が返ってくる。そこで俺は、降参を拒否するNに「俺のケツを舐めろ」と最後通告を送る。しかし、なんとこのスキに、Nのキングが城から逃亡…!!　チャット中に逃げるとは卑怯千万。急いで騎士隊で追撃し、護衛する弓兵や騎士をなぎ倒して、ついにキングの首を挙げたのである！

こうして俺の勝利で対戦は幕を閉じた。ゲーム終了後、ロビーに戻ると、「今のは練習。次が本気だ」とNからチャットメッセージが届く。すかさず俺はメッセージを送った。「俺のケツを舐めろ」と。

▲ブリトン軍の城が陥落寸前。中にいるキングの運命は……？

◀落城から間一髪で、逃げ落ちたキング。だが、騎士隊の襲撃に遭い……合掌。

NETWORK CHECK インターネットに接続できるようにしておけばネットワーク対戦を存分に楽しめる

本作のネットワーク対戦では、インターネットを通じてロビーにアクセスする。このため、あらかじめプロバイダ契約などのインターネット接続環境を用意しておく必要が出てくるのだ。現在、パソコンなどでインターネットに接続できる人は、そのプロバイダ設定がPS2のインターネット接続時に使えるので、特に新規契約の必要はない。PS2で初めてインターネットを使用する人は、専用モデムに同梱されているブラウザソフトで推奨プロバイダと契約できるようになっている。

▲対戦者が集うロビー。ネットワーク対戦は最大4人まで参加することができる。

©1999 Microsoft Corporation.All rights reserved. ©2001 KONAMI&KCE Tokyo.
※画面は開発中のものです。

「iいつ」発売記念イベント情報③
イベントの詳細はコチラ●日時：6月9日（土）10：00～18：00　●入場料　大人¥900　小人¥400　※当日は誰でも入れるけど、ポケステ持参の人は入場料が半額になるぞ。●問い合わせ　SCEインフォメーション　普通の電話から…0570—000—929　携帯電話、PHSから…03—3475—7444

電撃MONO STATION モノ・ステーション

現在放映中のTVアニメも絶好調の「ゾイド」に、魅力的な新グッズがぞくぞく登場！　今回はそのなかでも、とくに注目したい6つのアイテムを紹介するぞ!!

ファン必見！トミーのゾイドグッズ大特集!!

TVアニメの新シリーズも始まり、さらにファン層を広げている「ゾイド」。今回は、その「ゾイド」関連グッズを大特集！　友だちとの対戦が熱い「ゾイドバトルカードゲーム」や手軽に遊べる携帯ゲーム「ゾイドギア」をはじめ、アニメでおなじみの新型ゾイド「シャドーフォックス」も発売された。また、TVゲームでも新たに2タイトルが登場するなど、「ゾイド」の快進撃は止まらない!!

ゾイド部隊を率いて激戦を勝ち抜け！

カードを駆使して戦うゾイドバトルSLG登場！

トレーディングカードゲームと戦術シミュレーションゲームを同時に楽しめるのが、この「ゾイドバトルカードゲーム」。プレイヤーは共和国軍と帝国軍に分かれて、マップ上のコマを進めながら、敵部隊の全滅か敵基地の破壊を目指す。部隊は自分の手持ちのカードのなかから、ゾイドを強化する「カスタムカード」や作戦を行う「イベントカード」などを自由に組み合わせて構成する。どんな部隊にするかはキミしだいだ。友だちに負けない部隊を作り上げよう！

DATA　ゾイドバトルカードゲーム
●発売中　●￥1,800

セット内容

❶ゾイドコマ
❷基地＆バリケードコマ
❸HPコイン

商品には、左で紹介した以外にもカードやマップなど、ゲームに必要な小物をすべて同梱。自分と対戦相手それぞれに1パックずつあれば、すぐ遊ぶことができるのだ。パックには「共和国軍」と「帝国軍」※があり、各国のゾイドで構成された内容になっているぞ。

CHECK!　バトルをさらに熱くする追加パックも発売中!!

今回紹介した「ゾイドバトルカードゲーム」で使えるブースターパックが、現在「Vol.1」～「Vol.4」まで発売中。これにはゾイドカード1枚とそれに対応したゾイドコマ、さらにカード5枚（イベントカードなど）が同梱されている。たくさんそろえて最強デッキを構築しよう!!

◀アーバインなど、アニメでおなじみのキャラもパイロットとして登場！

DATA　ゾイドバトルカードゲーム ブースターパックVol.1～4
●発売中　●各￥300

TVゲーム版にも注目!!

DPS読者ならやっぱりTVゲームでも「ゾイド」を楽しみたい！　ここではPSとGBCで発売される2タイトルを紹介。キミならどちらをプレイする？

PS　PSならではの迫力ある演出が魅力のカードバトルゲーム！

▲ルールはカードゲーム版とほぼ同じなのだ。

上で紹介した「ゾイドバトルカードゲーム」をTVゲーム化した本作。残念ながら対戦はできないが、その代わり全48ステージにもおよぶ壮大なシナリオモードなど、1人でも楽しめる要素が盛りだくさん！　コマやコインなどの小物も必要なく、ゲーム中のやりとりも自動でスピーディに行われるなど、手軽に遊べるのが魅力だぞ!!

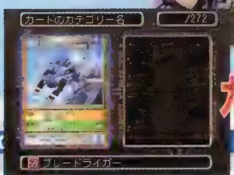
DATA　ゾイドバトルカードゲーム ―西方大陸戦記―
●7月発売予定　●￥5,800

◀カスタムカードで強化後の能力が一目でわかる。

迫力のムービー！

▶120以上もの戦闘ムービーは必見！

▼シナリオモードを進めてカードを入手。



カードを集めろ！

©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY ©TOMY

※「共和国軍スターターパック」、「帝国軍スターターパック」の2種類があります。

HOW TO PLAY 誌上リプレイでゲームの流れを紹介!

ほかのトレーディングカードゲームと違い、SLGならではの戦略性と駆け引きも楽しめるのが、このゲームの魅力。ここでは、そのおもしろさをよりわかりやすく伝えるべく、ゲームの流れを誌上リプレイで解説するぞ！　これは仕事を忘れて遊び続けた担当A（共和国担当）＆B（帝国担当）の熱い戦闘の記録だ!!

1 部隊を編成してゲームスタート!

最初に出撃させるゾイドを決める。基本ルールでは7体まで出撃可能だ。ゾイド好きBはデスザウラーの勇姿に早くも挙動不審。

▲手持ちのカードはつねに7枚以下に。余りは捨てよう。

2 カスタムカードでゾイドを強化!

開始早々、Aがカスタムカードでゴジュラスを強化する。手持ちのカスタムカードは一度に好きだけ付けられるので、ただでさえ強いゴジュラスに3枚ものカードを使い、ほぼ最強状態に。Bは「デス様の敵じゃない」となぜか強気だ。

●ゴジュラス＋●カスタムカード×3

強化例

ゴジュラスの弱点である機動力と射撃能力の低さをカバー。長距離ミサイルは1回しか撃てないのだが……。

3 ゾイドを移動

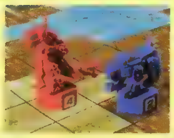
おたがい、自分のターンになったら全部隊をマップ中央に進撃させる。だが、Aの部隊は砂漠に足を取られて進撃が遅い。「バリゲーターより飛行できるダブルソーダにしとくべきだった‥‥」とA、激しく後悔。

4 敵ゾイドと戦闘に!

移動がスムーズなBの部隊が、調子に乗って前進したため、狭い橋の上に到着したところにAのシールドライガーとコマンドウルフが襲いかかる。攻撃はサイコロを振って、3以上の数字が出れば成功だが、Aは2回とも見事に3以上を出し、Bのヘルキャットを瞬殺。さらに、強化したゴジュラスの長距離ミサイルの追い討ちで、Bの部隊は早くもピンチに！

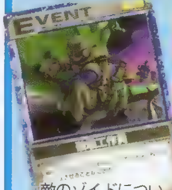
テクニック 敵の死角を突け!

コマには向きがあり、斜め後方が死角になる。死角から攻撃すれば反撃を受けないので、安全に戦えるぞ。



5 イベントカードで形勢逆転!

しかし、ここでBがイベントカードを使用。「特殊工作員」でAのゴジュラスに付いているカスタムカードを無効化し、弱体化させることに成功する。さらに、「偵察部隊」で味方部隊のHPを回復。

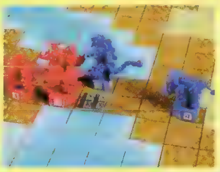


出撃！特殊工作員!!

▲敵のゾイドについているカスタムカードを1枚無効化する。

テクニック バリケードを有効活用!

イベントカードで「バリケード」を作れば、敵を足止めできる。そこを敵の攻撃の射程外から攻撃すれば安全に戦えるのだ。



6 そして……決着!!

態勢を立て直したB。ここでついにデスザウラーが前線に到着！　一気に反撃開始……している間に、Aのプテラスが迂回して単身、Bの基地を破壊！　Aの大勝利となった!!

◀機動力の高さを生かしたAの作戦勝ちだった。

そのほかのゾイドTOYSも見逃すな!

自由自在にカスタマイズ! シャドーフォックス出撃!!

DATA シャドーフォックス
●発売中　●¥1,000

▼組み立てが簡単なプラスチックキット。首が左右に可動する。

アニメ「ゾイド新世紀／ゼロ」で、主人公チームのメンバー、バラッドが駆る「シャドーフォックス」が登場。背中や肩のウェポンラックに改造パーツを付けて、多彩なカスタマイズが楽しめるぞ！

隠されたゾイドを見つけ出せ! 対戦が熱い携帯ゲーム!!

DATA ゾイドギア
●発売中　●¥3,980

未来的なデザインがカッコイイ携帯型ＬＣＤゲーム。中央のテンキーで５で始まる６ケタのパスワードを入力して、ゾイド、パーツ、アイテムをゲット。パーツやアイテムを使ってゾイドを強化しよう！　コンピュータとの対戦のほか、通信ケーブルを使えば２Ｐ対戦も可能だ。

◀携帯ゲームの限界に迫るグラフィックで、戦闘をド派手に演出してくれるぞ！

パーツを集めてゾイドを自由にカスタマイズできるGBゾイド第2弾!! GBC

コックピットビューで臨場感抜群！

▲▶攻撃時の効果もリアルに表示される。

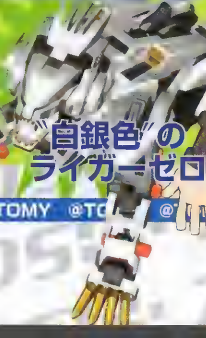
▶地下世界に落ちた主人公が、暴走ゾイド出現の謎に挑むのだ！

◀コンボ攻撃には専用アニメーションを用意。

TVアニメの世界からはるか未来を舞台に、伝説のゾイド「ライガーゼロ」とともに冒険するRPGが登場だ。このゲームは、倒した敵からゾイドやパーツを入手して、自分好みのゾイドを作り出せるのが大きな魅力の1つ。特定の武器を組み合わせることで、隠されたコンボ攻撃が使用可能になるなど、やり込み要素満載なのだ！

DATA ZOIDS —白銀の獣機神ライガーゼロ—
●6月15日　●¥4,500

◀欲しいパーツを壊して敵を倒せばパーツを入手可能。



主人公アルスター

“白銀色”のライガーゼロ

@TOMY @TOMY @TOMY @TOMY @TOMY @TOMY @TOMY @TOMY

©1983-2001 TOMY　©2001 SHO-PRO・MBS・JRK

電撃DVD STATION

DVDステーション

今回も名作、話題作＆問題作(？)をめいっぱいご紹介。特に、「セブン」や「X」、「ホームズ」などの名作は心待ちにしていた人も多いのでは？

よみがえった偉人を相手に「紙使い」読子が立ち上がる

STORY

ファーブル、リリエンタール、平賀源内…など、クローン技術により現代によみがえった偉人たち。彼らによって結成された組織が、世界を危機に陥れる!? その陰謀を阻止すべく、大英図書館特殊工作部隊が送り込んだエージェント、読子・リードマン。平和を守るため、一冊の本を入手するため彼女は戦う!

▲普段は頼りないエージェントだが…、やるときはやる女の子！

◀ホワイトハウスを崩壊させた平賀源内。背中のエレキテルがイカス。

▲こちらは東京・神保町に現れたファーブル。巨大バッタに乗り読子を襲う!!

スリルと感動とメガネっ娘の文系活劇!?

地味な外見に黒縁メガネ、巨乳で読書狂の臨時講師にして、紙を自在に操る特殊部隊のエージェント……。そんな、ちょっと風変わりなヒロインが活躍する文系アクションがこの「R.O.D READ OR DIE」。ハデなアクションシーンとコミカルなキャラの共演に要注目です！

DATA

R.O.D READ OR DIE

DD 4:3

5.1chリミックスサウンドでよみがえる地球最後の伝説…

アニメ＆コミック界で数々のヒット作を生み出してきたＣＬＡＭＰ。彼女たちの代表作の１つで、'96年に劇場公開された作品「Ｘ」が装いも新たに帰ってくる。今回のＤＶＤ化にあたっては、新たに5.1 chドルビーデジタルサウンドを収録。映像特典として予告編＆ＴＶＣＭを収録するほか、描き下ろしイラストカードとブックレットを封入している。

地球と人類の未来をかけた戦いが今、始まる

STORY

人類の滅亡により自然の再生をもくろむ「地の竜」と、結界によって彼らの破壊行為を阻止せんとする「天の竜」。歴史の裏で暗躍してきた2つの組織にとって、主人公・司狼神威（しろうかむい）は勝利を得るために不可欠な存在だった。いまだ自らの運命を知らず、6年ぶりの東京で幼なじみとの再会を喜ぶ神威。だが、過酷な運命の魔手は、着実に彼を包み込んでいた。

DATA

劇場版 X（エックス）

DD 16:9LB

©2001 倉田英之・スタジオオルフェ/SMEビジュアルワークス ©1996 CLAMP/「Ｘ」製作委員会

菊地秀行作品の魅力を詰め込んだ愛蔵版DVD

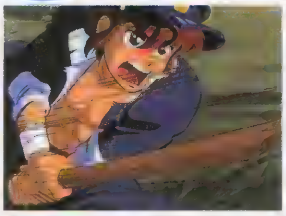
▲「魔界都市＜新宿＞」より。十六夜京也（いざよいきょうや）と魔道師ラーの戦いを描くOVAだ。

▶「妖獣都市」より。「闇ガード」の２人と妖獣の死闘を描いたアクションバイオレンス作品。

劇場版「バンパイアハンターＤ」の公開を記念して、菊地秀行原作のＯＶＡ２作品＋劇場公開作品をカップリングしたＢＯＸが登場！　収録タイトルは「妖獣都市」「魔界都市＜新宿＞」「風の名はアムネジア」の３作品。「風の名は～」以外の２作品は「バンパイア～」と同じ監督・川尻善昭、制作・マッドハウスの手による作品だ。なお、映像特典には、３作品の予告編に加え、「妖獣都市」は設定資料集を、ほかの２作品は米国版・英語吹替音声を収録！

DATA
菊地秀行3作品 DVD-BOX
DD 16:9LB

発売中 風魔の小次郎 夜叉編 Vol.１～２



■SME・ビジュアルワークス
■SVWB-7063～4
■各￥4,500
■90分＋30分
DD 4:3

「リングにかけろ」や「聖闘士星矢」など、数多くのヒット作を手がけた車田正美の代表作がＤＶＤでよみがえる。この作品は夜叉編、聖剣戦争編、最終章と３回にわたってＯＶＡ化されているが、今回は夜叉編の全６話のみの収録となる。映像特典のイラストギャラリーは車田ファン必見!!

発売中 破壊魔定光 1

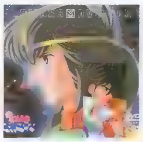
■SME・ビジュアルワークス
■SVWB-7051
■￥4,800
■50分
DD 4:3

不良高校生の椿定光は、ふとした偶然から謎の生命体に手を貸して、宇宙からの流刑者を回収するハメに……。WOWOWのノンスクランブル枠で放映された、中平正彦原作の人気コミックをアニメ化した「破壊魔定光」全10話。映像特典として、メイキングほか設定資料などを多数収録。

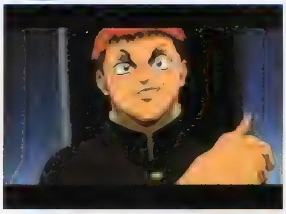
発売中 六神合体ゴッドマーズ DVD－BOX①

■バンダイビジュアル
■BCBA-0658
■￥27,800
■550分
DD 4:3

放映当時、一大ブームを巻き起こした大人気アニメ「ゴッドマーズ」が、ファン必携の保存版として登場。20年前の作品だが、マスターはニュープリント版を使っているため、クリアな映像で楽しめるぞ。映像特典にはノンクレジットＯＰ＆ＥＤを収録。さらに52ページ豪華ブックレットも封入!!

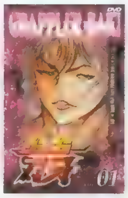


発売中 グラップラー刃牙 VOL.01～02

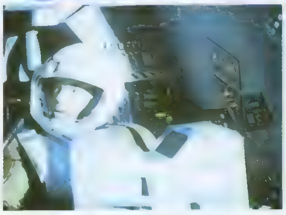


■ビームエンタテインメント
■BBBA-1361～2
■各￥5,000
■60分
DD 4:3

ＴＶ東京系で好評放映中。板垣恵介原作の人気作品「グラップラー刃牙」が、早くも登場するぞ。史上最強の生物と恐れられた男を倒すため、ひたすら“最強”を目指す主人公・範馬刃牙（ハンマバキ）。修羅の道に身を投じた少年の過酷な戦いと成長を描く、本格格闘アクションだ。



発売中 G－SAVIOUR －フルバージョン－



■バンダイビジュアル
■BCBF-0807
■￥6,000
■90分
DD 4:3

「ガンダム」生誕20周年を記念してアメリカにて制作された、実写＋ＣＧによるオリジナルモビルスーツのエピソード。この作品は昨年12月にＴＶ朝日系で放映されたが、ＤＶＤ版は20分におよぶ未放映シーンを追加した完全版となっている。さらに音声はオリジナルと吹き替えのバイリンガル仕様。

発売中 イギリスから来た男 デラックス版

■パイオニアＬＤＣ
■PIBF-1356
■￥4,700
■89＋α分
DD 16:9LB

第73回アカデミー賞において作品賞、監督賞に「エリン・ブロコビッチ」、「トラフィック」でノミネートされた名監督スティーヴン・ソダーバーグが贈るハードボイルド映画の傑作。60年代を代表する名優テレンス・スタンプとピーダー・フォンダの共演でも話題を呼んだ99年劇場公開作品。謎の死をとげた娘の死の真相を突き止めるため、ロサンゼルスにやって来た男を待っていた意外な真実とは!?

発売中 シャーロック・ホームズの冒険 1～4巻

■ビームエンタテインメント
■BIBF-1701～4
■各￥3,800
■192分
DD 4:3

実写化された「ホームズ」のなかでは、最も原作の雰囲気に近いといわれる、英国グラナダＴＶ製作によるドラマがついにリリース開始。各巻２話収録で、もちろんＮＨＫ放映時の日本語音声も収録。しかも、放映時はカットされたシーンを余すことなく収めた完全版となっている。

発売中 セブン スペシャルボックス

■東宝ビデオ
■TDV-2602D
■￥10,000
■127＋131分
DD 16:9LB

ブラッド・ピットの名を不動のモノにしたサイコサスペンスの傑作がいよいよ登場。今回のスペシャルボックスには、本編よりも長い特典ディスクが同梱されている。気になる内容は、７つの未使用シーンほか、異なる結末を描いたストーリーボードやプロモ素材などマニアックなモノばかり！

美しく勇ましいエンジェルが銀幕に舞う

謎のボス“チャーリー”の元に集った、キャメロン　ディアス、ドリュー・バリモア、ルーシー　リュー演じる３人の女性エージェントの活躍を描くアクション大作。強さと知性、美貌を兼ね備えた３人が挑んだ誘拐事件の真相とは……？　ボリュームたっぷりの映像特典は、エンジェルたちのアクショントレーニングをはじめ、特殊効果の舞台裏、ＮＧシーンなど見どころいっぱい。右で紹介するTV版もチェック!!

check! TV版BOXも同時発売

こちらは'70年代にＴＶ放映されたオリジナル版で、8000本限定生産というレアアイテムだ。ビデオ化されていない幻のエピソードや、日本未放映のカットも完全収録している。

DATA
チャーリーズ・エンジェル
■発売中　■SDD-29077
■ソニー・ピクチャーズエンタテイメント
■￥3,800　■約98分
DD 16:9LB

DATA
地上最強の美女たち! チャーリーズ・エンジェル 1stシーズン新作集 BOX
■発売中　■BP-114
■ソニー・ピクチャーズエンタテインメント
■￥9,980　■約550分
DD 4:3

DVD
話題の新作・名作をバッチリフォロー!!
電撃DVDステーション

ⒸⅠ1989 MOVIC,SME Visual Works Inc.　Ⓒ2001 中平正彦 集英社/SMEビジュアルワークスⒸ光プロダクション・TMS　Ⓒ板垣恵介/秋田書店 フリーウィル
Ⓒ1999 SUNRISE Inc. SOTSU AGENCY　ⒸGranada Television Limited　Ⓒ1995 New Line Production,Inc.All Rights Reserved.
Ⓒ2000 COLUMBIA PICTURES INDUSTRIES,INC.ALL RIGHTS RESERVED.

電撃INFORMATION

インフォメーション

お待たせしました!!

幻想水滸外伝™ Vol.2 クリスタルバレーの決闘 公式ビジュアルファンブック

前作に引き続き、今作でも電撃PlayStation編集部特別編集でお届けする、コナミ公式ビジュアルファンブック。もちろん今回も、キャラデザイナー八至丘翔氏の描き下ろしカバー＆A3ポスター、電撃だけのラフ画や設定資料集、攻略フローチャートなどを満載した、まさに究極のビジュアル＆攻略ブックなのだ！ また、カバーを取りはずした表紙にはカバー画像の線画を使用しており、ファンなら本棚に飾っておきたくなること間違いなし!!

内容充実の完全攻略！

ビジュアルファンブックとはいえ、ゲーム攻略部分もバッチリ！ データ継承の解説から、選択肢によるＬＰの変化までをわかりやすく説明しているのだ。これさえあれば、すべてのCGを集めることもカンタンだぞ!!

◀データ継承をすることによって見られるＣＧもバッチリ解説。

▶どの選択肢を選ぶと、どのパラメータが変化するのかがひと目でわかるのだ。

イベントCG満載!!

▲あんなイベントやこんなイベントのCGがてんこ盛り！

イベント時に表示される、美麗ＣＧのすべてを完全掲載！ また、隠しCGを手に入れるための条件や、そのためのプレイの手順も丁寧にナビゲートしているぞ。さらに巻末には、「幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘 オリジナルサウンドトラック」から2曲の楽譜を独占掲載。短い曲もあるから、携帯電話の着メロに打ち込んでみるのもイイかも!?

▶ゲームをプレイしていなくても、鑑賞用としての価値アリ。

本日発売!! 幻想水滸伝といえば電撃!!

幻想水滸伝 短編集②

『幻想水滸伝』シリーズの人気キャラクターたちが織りなす、もう1つの物語。フリックとオデッサの出会いや、解放軍の立ち上げまでを描いた「雷鳴の刻」、解放戦争後のロッカクの里が舞台の「少年忍者奮戦記」、ハンフリーとヨシュアの友情を描いた「風待ちの竜」などなど、5人の作家が描いた6作の小説を収録した「幻想水滸伝 短編集」。電撃だけの公式サイドストーリー集だ。

●電撃ゲーム文庫 幻想水滸伝 短編集② 定価:本体590円＋税 著／堀 慎二郎ほか
監修／幻想水滸伝制作チーム（KCE東京）

©1995 1998 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

やっぱり電撃だね!

Dセレクション
幻想水滸外伝 Vol.2
クリスタルバレーの決闘
公式ビジュアルファンブック
発売中 定価 本体1,600円＋税

新刊ラインナップ

電撃攻略王

スーパーロボット大戦α外伝
完全攻略ガイド
発売中
定価 本体1,200円＋税

トゥームレイダー5
クロニクル
公式攻略ガイド
5月31日発売
定価 本体1,200円＋税

電撃ゲーム文庫・D'n文庫

幻想水滸伝短編集②
著/堀慎二郎ほか
イラスト/八至丘翔ほか
発売中 定価 本体590円＋税

アイシア
著/庄司 卓 カバーイラスト/七瀬 葵
発売中 定価 本体600円＋税

ルームメイトMO
井上涼子18才 冬
著/長坂れむ
監修/早見裕司 イラスト/丸藤広貴
発売中 定価 本体570円＋税

発行/メディアワークス 発売/角川書店

©2000 2001 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

DENGEKI

電撃の攻略本・関連書籍情報満載!!

電撃インフォメーション

●電撃攻略王シリーズ本に関するお問い合わせは、角川書店特販部（電話：03-3238-8605）までお願いします。
●メディアワークスの雑誌・書籍の最新情報は、 http://www.mediaworks.co.jpでチェック！

ラオックスはいつも楽しさにあふれている。

PlayStation 2

拡張BAY搭載モデル SCPH-30000 新登場！

発売日	タイトル	メーカー	価格
5/24 新発売	ノックアウトキング2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	6,800円
5/24 新発売	PHASE PARADOX	SCE	6,800円
5/31 新発売	エンドネシア	エニックス	6,800円
6/7 新発売	闘龍 丈（シャオ）	アトラス	6,800円
6/7 新発売	ふたりのFANTAVISION	SCE	価格未定

PlayStation

発売日	タイトル	メーカー	価格
5/24 新発売	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	エンターブレイン	6,800円
5/24 新発売	バウンティーハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	5,800円
5/31 新発売	トゥームレイダー5：クロニクル	カプコン	5,800円
5/31 新発売	[illegible]	バンプレスト	6,800円
6/7 新発売	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	コナミ	5,980円

"PS" "PS2"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標 また"PS one"は同社の商標です。

Dreamcast

タイトル	メーカー	価格	発売日
Piaキャロットへようこそ!!2.5	NECインターチャネル	7,200円	5月31日発売
エクソダスギルティーネオス	アーベル	6,800円	5月31日発売
CRAZY TAXI 2	セガ	5,800円	5月31日発売

話題の新作から人気のアニメまで あらゆるジャンルが勢揃い!! DVD

発売日 6/6

ホワット・ライズ・ビニース フォックスホームエンターテイメント ジャパン 3,980円

発売日 5/25

チャーリーズ・エンジェル ソニー・ピクチャーズ・エンタテインメント 3,800円

アニメ

タイトル	メーカー	価格	発売日
巨人の星 コレクターズボックス 青雲編Vol.1	タイム ワーナーエンターテイメント	8,940円	5月18日発売
獣兵衛忍風帖	ビクターエンタテインメント	7,800円	5月23日発売
X	バンダイビジュアル	7,800円	5月25日発売
G-SAVIOUR	バンダイビジュアル	6,000円	5月25日発売
新世紀GPXサイバーフォーミュラダブルワンVol.1	バップ	4,800円	5月23日発売
魔女の宅急便	ブエナビスタホームエンターテイメント	4,700円	6月8日発売

洋画・邦画

タイトル	メーカー	価格	発売日
ショーシャンクの空に	松竹	4,700円	5月21日発売
セブン	東宝	9,800円	5月25日発売
オーメン・トリロジーBOX	フォックスホームエンターテイメント ジャパン	9,800円	6月6日発売

COMPUTER GAME館

営業時間
●日〜木曜日10:00〜20:00
●金・土曜日10:00〜20:30

東京都千代田区外神田1-13-3 ☎03(3251)3100(代)

- 6F ゲーム雑誌・トレーディングカード
- 5F パソコンゲーム周辺機器・海外パソコンゲームソフト
- 4F Windowsゲームソフト
- 3F [illegible]
- 2F ドリームキャスト・ニンテンドウ64・ゲームボーイ
- 1F プレイステーション&プレイステーション2
- B1F アダルトゲームソフト&DVD

HOBBY館

営業時間
●10:00〜20:00

東京都千代田区外神田1-15-18 ☎03(5298)3581(代)

- 6F 鉄道模型フロア
- 5F ホビーフロア
- 4F ロボットホビーフロア
- 3F カーホビー・ラジコン&携帯ゲームフロア
- 2F DVDソフト&TVゲームフロア
- 1F ゲーム書籍&雑誌フロア
- B1F アダルトフロア

COMPUTER GAME館厚木

営業時間
●平日10:30〜20:00●土10:00〜20:00
●日・祝10:00〜19:30

神奈川県厚木市中町3-2-1 ☎046(222)7891(代)

- 5F アダルトゲームソフト
- 4F [illegible]
- 3F ゲーム攻略本・トレーディングカード・キャラクターグッズ
- 2F [illegible]
- 1F 携帯電話・PHS・携帯情報端末

www.laox.ne.jp

LAOX

※表示価格には、消費税は含まれておりません。※ⓧはメーカー希望小売価格の略です。※ご購入の後に10%のCD・映像サービス券を発行しております。詳しくは、係員にお尋ねください。※掲載商品は豊富に取り揃えておりますが、万一品切れの際はご容赦ください。
※ソフト等の発売日は発売予定で、変更の場合はご容赦ください。

電撃 RANKING STATION

ランキングステーション

今回のトップは『グランツーリスモ3』。ダントツの売り上げで、見事なスタートダッシュを決めたぞ!!

ソフト売り上げTOP20

最新の販売本数ランキング

1 初登場 PS2 **グランツーリスモ3 A-spec**
●SCE●4月28日●RCG●¥6,800

大人気RCGのシリーズ第3弾。さらにリアルになり、オイル交換などの新要素も追加。

期間内推定売り上げ本数 79万3128本
累計推定売り上げ本数 79万3128本

2 初登場 PS2 **アーマード・コア2 アナザーエイジ**
●フロム・ソフトウェア●4月12日●ACT●¥5,800

『AC』シリーズ最新作。オンライン対戦やVSミッションなど、新モードを多数収録。

期間内推定売り上げ本数 16万6112本
累計推定売り上げ本数 16万6112本

3 前回5 **From TV animation ワンピース グランドバトル!**
●バンダイ●3月15日●FTG●¥5,800

タルや宝箱を壊すことで出現するアイテム。うまく使えば、大逆転勝ちも可能なのだ!

期間内推定売り上げ本数 14万6921本
累計推定売り上げ本数 31万3329本

4 前回1 **スーパーロボット大戦α外伝**※限定版含む
●バンプレスト●3月29日●S・RPG●¥6,980（限定版¥9,800）

『外伝』からの新システム「援護」。1回の攻撃で倒せない敵を倒すときなどに便利だぞ。

期間内推定売り上げ本数 7万3602本
累計推定売り上げ本数 50万6969本

5 前回3 PS2 **ワールドサッカーウイニングイレブン5**
●コナミ●3月15日●SPG●オープン

マスターリーグのD1で優勝すると隠しキャラが11人出現。3回優勝で33人が使用可能。

期間内推定売り上げ本数 6万849本
累計推定売り上げ本数 37万1380本

順位	前回	機種	タイトル	メーカー・発売日・ジャンル・価格	期間内	累計
6	初登場		SDガンダムGGENERATION-F.I.F	●バンダイ●5月2日●SLG●¥7,800	5万2200本	5万2200本
7	前回4	PS2	バイオハザード コード：ベロニカ完全版	●カプコン●3月22日●A・AVG●¥6,800	4万8418本	31万2870本
8	前回2	PS2	決戦Ⅱ	●コーエー●3月29日●SLG●¥7,800	4万6971本	15万9558本
9	初登場		タイムクライシス プロジェクトタイタン	●ナムコ●4月26日●STG●¥4,800	3万1937本	3万1937本
10	前回14		PANDORA MAX SERIES Vol.6 ONI 零～復活～	●パンドラボックス●3月22日●RPG●¥1,980	2万9226本	7万1114本
11	前回6	PS2	モンスターファーム	●テクモ●3月22日●SLG●¥6,800	2万6265本	14万5207本
12	前回9	PS2	風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～	●ナムコ●3月22日●ACT●¥6,800	2万3387本	9万2172本
13	初登場		GEAR戦士 電童	●バンダイ●4月26日●ACT●¥4,800	1万8112本	1万8112本
14	初登場		SIMPLE1500シリーズVol.56 THEスナイパー	●D3パブリッシャー●3月22日●ETC●¥1,500	1万7790本	3万5918本
15	前回16	PS2	鬼武者	●カプコン●1月25日●ACT●¥7,800	1万7728本	92万7204本
16	初登場		SuperLite1500シリーズ The Tetris	●サクセス●00年7月19日●PZG●¥1,500	1万7058本	7万5523本
17	前回11	PS2	首都高バトル0（ゼロ）	●元気●3月15日●RCG●¥6,800	1万6433本	14万9548本
18	前回17	PS2	鋼鉄の咆哮～ウォーシップコマンダー～	●コーエー●4月5日●ACT●¥6,800	1万5883本	2万8673本
19	再登場		SIMPLE1500シリーズVol.39 THE麻雀2	●D3パブリッシャー●00年10月26日●TBL●¥1,500	1万5473本	15万4033本
20	初登場		ぷよぷよSUN決定盤（ザ・ベスト）	●コンパイル●4月12日●PZG●¥2,800	1万4646本	1万4646本

MAKER'S VOICE

(株)ソニー・コンピュータエンタテインメント プロモーション企画部
笹谷尚弘さん

初登場1位というのは、とてもとってもうれしいです。おかげさまで出荷のほうも、100万本を突破しました！フォース・フィードバック・コントローラ『GT FORCE』とともにぜひFeel The Powerしてくださいね。まだまだ新情報を出していきますので、今後も引き続きお楽しみください。また、大変お待たせしてしまったにもかかわらず、暖かいご支援をいただきまして関係者一同、心より感謝しております。ありがとうございました！

（「電撃マーケティング室」調べ）　※ランキングはイトーヨーカ堂、トップボーイ、わんぱくこぞうをはじめとした全国1300店舗のデータ協力店、及びデジキューブの売り上げデータを基に独自に集計し算出したものです。　協力　ソフマップ

前評判TOP15

DPS読者が選ぶ期待のソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回1	PS2	ファイナルファンタジーX	●スクウェア ●7月19日 ●RPG	56549 POINTS
2	初登場	PS2	幻想水滸伝III	●コナミ ●冬予定 ●RPG	33415 POINTS
3	前回4	PS2	スターオーシャン3(仮)	●エニックス ●発売日未定 ●RPG	21948 POINTS
4	前回5		東京魔人學園外法帖	●アスミック・エース エンタテインメント ●夏予定 ●S・RPG	20315 POINTS
5	前回6	PS2	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	●コナミ ●冬予定 ●ACT	18154 POINTS
6	初登場	PS2	ときめきメモリアル3	●コナミ ●2001年予定 ●SLG	15993 POINTS
7	前回14	PS2	リリーのアトリエ ~ザールブルグの錬金術士3~	●ガスト ●6月21日 ●RPG	15128 POINTS
8	前回8	PS2	ファイナルファンタジーXI	●スクウェア ●2002年春予定 ●RPG	14696 POINTS
9	初登場		KID MIX セクション	●キッド ●6月28日 ●TBL	13832 POINTS
10	再登場		真・女神転生	●アトラス ●5月31日 ●RPG	13399 POINTS
11	前回10	PS2	エースコンバット04 シャッタードスカイ	●ナムコ ●夏予定 ●STG	12103 POINTS
12	再登場		HOSHIGAMI(ほしがみ)~沈みゆく蒼き大地~	●マックスファイブ ●春予定 ●S・RPG	10806 POINTS
13	前回13		サモンナイト2	●バンプレスト ●8月2日 ●S・RPG	10374 POINTS
14	再登場		EVE The Fatal Attraction	●ゲームビレッジ ●9月6日 ●AVG	9941 POINTS
15	初登場		フレンズ~青春の輝き~	●NECインターチャンネル ●夏予定 ●AVG	9509 POINTS

読者人気TOP15

DPS読者が選ぶ名作ソフト

順位	前回	機種	タイトル	データ	ポイント
1	前回1		テイルズ オブ エターニア	●ナムコ●00年11月30日●RPG	22705 POINTS
2	前回2		ファイナルファンタジーIX	●スクウェア●00年7月7日●RPG	19885 POINTS
3	前回8		ガンパレード・マーチ	●SCE●00年9月28日●AVG	15561 POINTS
4	前回4		ドラゴンクエストVII エデンの戦士たち	●エニックス●00年8月26日●RPG	14284 POINTS
5	前回6		ファイナルファンタジーVII	●スクウェア●97年1月31日●RPG	13832 POINTS
6	前回9		ゼノギアス	●スクウェア●98年2月11日●RPG	13399 POINTS
7	前回5		幻想水滸伝II	●コナミ●98年12月17日●RPG	12967 POINTS
8	前回11		ときめきメモリアル2	●コナミ●99年11月25日●SLG	12103 POINTS
9	初登場		Sister Princess(シスター・プリンセス)	●メディアワークス●3月8日●AVG	10806 POINTS
10	前回3		スーパーロボット大戦α	●バンプレスト●00年5月25日●S・RPG	9509 POINTS
11	初登場		スーパーロボット大戦α外伝	●バンプレスト●3月29日●S・RPG	9077 POINTS
12	再登場		Memories Off	●キッド●99年9月30日●AVG	8645 POINTS
13	前回7	PS2	鬼武者	●カプコン●1月25日●ACT	7781 POINTS
14	前回14		ヴァルキリープロファイル	●エニックス●99年12月22日●RPG	7348 POINTS
15	前回12		To Heart	●アクアプラス●99年3月25日●AVG	6916 POINTS

ハード売り上げ

機種	期間内推定売り上げ台数	累計推定売り上げ台数
PS2	22万4509台	501万9995台
PS★	2万6660台	92万9929台

RANKING TOPICS

『GT3』の売り上げは順調に推移？

ＳＣＥの発表によると、発売日から３日後の４月30日をもって生産出荷累計本数が100万本を突破した『グランツーリスモ３(以下ＧＴ３)』。だが、発売週の販売本数はそのおよそ半分の約48万本にとどまり、これまで発売されたＰＳ２ソフトと比べても『鬼武者』に約10万本の差をつけられて(ただし『ＧＴ３』は土曜日に発売されたため、『鬼武者』に比べ集計期間が２日短い)２位となっている（右上の表参照)。また、前２作と比べても、やはり発売週の販売本数では下回る結果となった(右下の表参照)。ただ、２週目の販売本数では『鬼武者』が約１２万本であるのに対して『ＧＴ３』は約31万本と２倍以上の本数を記録し、２週間の合計でも『鬼武者』を約７万本上回った。さらに、前２作と比べても、２週目の販売本数では上回っている。このことから息の長い売り上げが期待でき、またゲームファンだけでなく車ファンにも大人気なだけに、ＰＳ２本体の出荷が安定すれば販売本数100万本突破の日も近いだろう。

■PS2ソフトの発売週販売実績ベスト10

順位	タイトル	発売日	発売週販売本数	累計販売本数
1	鬼武者	01年1月25日	59万6866本	92万7204本
2	グランツーリスモ3 A-spec	01年4月28日	48万2598本	79万3128本
3	劇空間プロ野球	00年9月7日	33万0341本	64万6427本
4	リッジレーサーV	00年3月4日	25万7923本	70万1012本
5	機動戦士ガンダム	00年12月21日	21万4190本	41万4444本
6	鉄拳TAG TOURNAMENT	00年3月30日	21万1225本	45万6414本
7	バイオハザード コード．ベロニカ 完全版	01年3月22日	18万3443本	31万2870本
8	ワールドサッカーウイニングイレブン5	01年3月15日	18万1558本	37万1380本
9	バウンサー	00年12月23日	17万9728本	36万3899本
10	DEAD OR ALIVE2	00年3月30日	15万3630本	34万3993本

■『グランツーリスモ』シリーズの販売実績比較

タイトル	発売日	発売週販売本数	2週目販売本数	2週間合計
グランツーリスモ（PS）	97年12月23日	71万3956本	19万0642本	90万4598本
グランツーリスモ2（PS）	99年12月11日	81万9024本	25万6278本	107万5302本
グランツーリスモ3 A-spec（PS２）	01年4月28日	48万2598本	31万0530本	79万3128本

※PS2の累計推定売り上げ台数は、00年3月4日～のデータです。また、PSの累計推定売り上げ台数は、2000年度以降（00年4月～）のデータです。SCEの公式な発表では、01年2月18日時点で、日本国内の累計出荷台数が1,833万台に達しています。　★PSone含む。

DPSソフトレビュー

DPS SOFT REVIEW

やっと『GT3』が出たと思ったら、『ティアリング～』だし、もうすぐ『FFX』だし、年末にはアレもあるし…。レビューを熟読して、遊ぶべきゲームをきちんと見極めなくちゃね。

今回のレビュアー

TAC

●ワイルドライター本能派
本能でゲームを斬る。趣味に合うゲームは死ぬほどやり込む。でもほんとには死なないので安心してね。
好きなソフト:『SILENT HILL』『BRAVE SAGA』

[illegible]

●「ゲームは挑戦!」が哲学
激ムズＡＣＴ＆ＳＴＧ完全制覇に挑むストイックで血が熱い武闘派ゲーマー。熱すぎて周辺の気温も上がる。
好きなソフト:『RAYMAN』『雷電ディー・エックス』

ヒロボン

●なんでも食べる雑食性
私生活もゲームも雑食性。麻雀、パチンコが生活手段（でも貧乏）なので、そっちのレビュー要員？
好きなソフト:『子育てクイズマイエンジェル』『ネクストキング』

バリオス滝沢

●小島シンパのうんちくライター
ゲームは快適にプレイできることが命と信じる。ゲームについて分析するのが好き。小島監督の大ファン。
好きなソフト:『ポリスノーツ』『メタルギアソリッド』

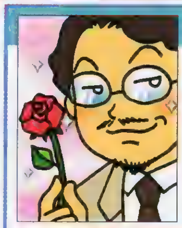
平田洋

●システムまわりを重視です
システムまわりから作り手の意気込みが感じられるゲームが好き。どんなジャンルのゲームもこなす便利屋。
好きなソフト:『ロードオブモンスターズ』『スタジオP』

トモサ

●電撃のランニング魔人
一年中ランニング一枚で過ごす体力系ライター。iモードと『ダビスタ』、たらこおにぎりを何よりも愛する。
好きなソフト:『ダビスタ99』『7（セブン）』

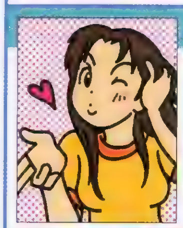
渡部雅人



朝早く出社するのがマイブーム（死語？）。みんなのお手本になるし、何よりすがすがしい空気を吸える時間が貴重。昔は眠気のほうが勝って、気づかなかったけど、世の中にはまだまだ発見があります。

●ゲーム業界10余年の本誌編集長
創刊以来、本誌を支え続ける編集長。豊富なキャリアとあふれる愛でゲームを評価。『トルネコ2』はいまだに会社イチの実力とゲームのウデも確かだぞ。
好きなソフト:『トルネコ2』『ドラクエVII』

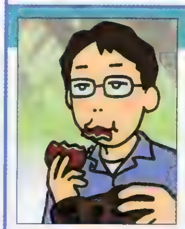
なんでもゆうこ



ゴールデンウィークは、いつの間にか終わっていた。ホームページを作ったり　短期で副業でもしようとアルバイト情報誌を買ってみたりと、意欲はあったんだけどなぁ。なにかをするのって難しい。

●フィーリング重視なマイペース娘
ソフトに対する先入観を持たず、新鮮な驚きを重視する。ちょっとのことでハデに驚くゲームジャンキー。携帯電話はいつも不払いで止められている。
好きなソフト:『ぼくのなつやすみ』『パワプロ7』

本郷直樹



休み中にグアム旅行。かなり日焼けしました。でも、その後、町中で謎の言葉を話すアジア系の外国人に声をかけられることが数回。日に焼けた僕って　いったいどこの国の人に見えるの？

●自分の将来よりもゲームが大事
ゲームのしすぎで何度も進級を逃した元　大学生。リズムゲームとギャルゲーをやっているときだけ幸せそう。レビュアーのなかでは一番平均点が高い。
好きなソフト:『スーパーロボット大戦α』『ドラムマニア』

ウォルフ中村

レビューのゴルフゲームをやっていたら、マウスを動かして打つパソコンゲーム（アートディンクの『ダブルイーグル』）を思い出した。独自の視点を持っている作品って　なにかワクワクするよね。

●誇り高きベテランの目
ゲームを徹底的にやり込み、つい見落としがちな細かい部分まで検証し、鋭い視点で評価。この人の目はすごいぞ。編集部イチのスポーツマニア。
好きなソフト:『鉄拳TT』『みんなのGOLF2』

イラスト／しおやてるこ

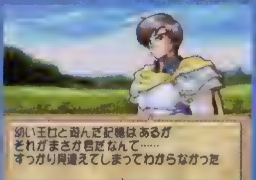
レビューの掟

点数は5点きざみの100点満点
とくにオススメのタイトルは点数が赤字になっています。

100点	[illegible]
90点以上	[illegible]
80点以上	[illegible]
70点以上	[illegible]
60点以上	[illegible]
50点以上	[illegible]
30点以下	[illegible]

S・RPG ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

5/24



祖国を追われた王子が、国を取り戻すための戦いを描いたS・RPG。ドラマチックなシナリオと戦術を駆使する楽しさが特長。

ウォルフ中村　80

Ｓ・ＲＰＧの楽しさの粋を集めたような「王道」ともいうべき作りですね。ボリューム感も、ゲームバランスも絶妙です。死んだら、そのキャラは終わりというシステムのため、キャラが死なないように綿密に計算しながらプレイするのが難しくもあり、楽しくもあります。そんな基本的な点においてはなんの不満もないのですが、普通にプレイするだけではわからないことが多すぎる点は気になりました。すべてのキャラを仲間にしたり、すべてのイベントを見たりと、完全プレイを目指す私のような人間は、予備知識と攻略情報がないとつらいプレイになってしまいます。

バリオス滝沢　85

演出はシンプルだし、見た目のハデさはないんだけど、そのぶん久々に手応えのあるＳ・ＲＰＧ。味方が死んでも復活しないとか、敵の増援がバンバン押し寄せてくるところなんかも、遊びがいはあるけど、私にはけっこうキツかったです。武器やアイテムは使える回数がある消耗品で、しかも物の値段が高いってことも難易度をさらに高くしてますねえ。戦闘中のセーブにも、制限があります。どちらかと言えば、この手のゲームが得意な人向けになるんじゃないかなあ。会話シーンやボス戦以外の戦闘アニメをカットできるところは、テンポよくゲームを進められてかなり便利でしたよ。

[illegible]　80

すごく正統的な作りのＳ・ＲＰＧですね。キャラを育成したり、説得することで敵を仲間にできたりと、この手のＳ・ＲＰＧ経験者なら、誰でもすんなりプレイできるのではないでしょうか？　また、詰め将棋的なゲーム性は歯ごたえバツグン（初心者泣かせともいえますが）。ユニットの能力を把握し、移動位置や攻撃方法などの詳細な行動を考え、自分なりの戦術を立てる。そしてそれが成功したときの快感……！　最近では珍しいほどのストイックさがたまりません。決して万人向けの作品ではないのですが、古きよきＳ・ＲＰＧ好きには特にオススメできる内容です。

[illegible]　85

例えるならクリティカルや空振りのある詰め将棋。位置、装備、相性、敵の能力、動かす順番などをよく考える必要がある。計画的なキャラ育成＆武具購入をしないとつまる可能性がある（私は経験値＆お金稼ぎをしなかったために24面でつまった）ので難易度は高めだ。戦闘時に移動＆攻撃範囲や目印を表示できる、ソフトリセットやマップ中セーブ（要アイテム）が可能などシステムはなかなか親切。ただ、登場キャラが多い（５人ほど仲間にしそびれたが24面時点で40人以上）ので編成に苦悩するし、武具の受け渡しも面倒。「つらいけど楽しい」と思える人向けの作品だろう。

ACT ゴルフルGOLF

5/17

ウォルフ中村　60

個性的なショット方法だが、コツをつかめばナイスショットを連発できるし、２ケタアンダーも出せる。最難関コースには苦戦させられたが…（それでもストーリーモードで全勝）。ショット時に入手できる情報が少ない（高低差が不明、全体図がないなど）、操作が微妙なショートアプローチが難しい、短い距離でも風の影響を強く受ける、キャディの音声をオフにできない（飛ばせるが）などの点は残念。

バリオス滝沢　70

アナログスティックを使った、独自の操作方法がいい感じ。自分では同じように操作しているつもりでも毎回微妙に異なり、ムラが出る。そういう意味でも、実際のゴルフの感覚に近いプレイが楽しめた。また、オリジナルキャラの育成もできるが、育成できる能力パラメータの項目が少なく、イベントなども少ない。もう少しプロゴルファー生活が味わえるような形で育成できるとおもしろかったのだが。

SPG ノックアウトキング 2001

5/24

モハメド・アリなど、30名以上の有名ボクサーが実名で登場するリアルなSPG。オリジナル選手も育成可能。

ウォルフ中村　60

操作はシンプルだし、細かいテクニック（各種コンビネーションやクリンチなど）も使える。ダメージを受けると顔が腫れる演出もおもしろい。ただ、ゲームバランスの悪さが気になる（アッパーを上下に打ち分けるだけでチャンピオンになれた）。読み込みが長い、選手育成モード内の特定の練習でしか操作やテクニックを学べない、といった点も残念だ。有名ボクサーが実名で登場するのは◎。

ヒロボン　75

往年のスーパースターから現役のチャンピオンまで、有名ボクサーが実名で登場しているのはボクシングファンにはタマランでしょう。キャラの動きもリアルだし、操作性もなかなか。選手を育成するモードをプレイすれば、練習という形で操作が自然に覚えられるというのは好印象デス。ただ、試合は実際のボクシング同様、かなり淡々と進行。もう少しハデな演出があったほうが好みかな。

AVG PHASE PARADOX（フェイズパラドックス）

5/24

なんでもゆうこ

一番に目を引くのはムービーのきれいさと、ストーリーのおもしろさ。話の盛り上げ方がうまくて、手に汗握るシーンの連続に、いつの間にかＳＦ映画を観ているような気分になってます。操作は簡単で、移動して選択肢を選んでいくだけと、誰でも遊べます。次の目的地のヒントももらえるので、迷ったりはしなくて安心だしね。でもよく死ぬゲームなので、もう少し細かくセーブできるとよかったな。

85

トモザ

３人の主人公それぞれの異なる視点から物語が楽しめるＡＶＧ。○、×の２択を選ぶだけでゲームが進むので、ゲーム性は低め。また、操作キャラが頻繁に入れ替わるので、物語もつかみにくかったッス。でも、３人の主人公が勢揃いしたとき、視点の違いからお互いを疑いあう演出はシステム的に成功していたッスね。１度見たムービーをスキップできるのはゲームオーバーになることが多いので親切。

65

RPG エンドネシア

5/31

平田洋

まずはこの雰囲気を好きになれるかどうかでしょう。手に入れた「エモ」を使用することで何かが起こり、さらなる「エモ」を入手して、そのうち、神様の封印が解けて……。やることはシンプルでも、ゲームから返ってくるアクションの意外さ、テーマの奥深さに、思わず「ううむ」とうならされます。リアクションを素直に楽しむもよし、とことん深読みするもよし、オトナにもオススメ。

85

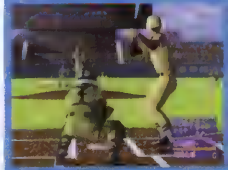
トモザ

主人公が体験したキモチ＝「エモ」を人間や動物に使って、イベントを起こしていくＲＰＧ。ループする10日間や空腹度などの制限が多いなかで正しいエモを探しまくる試行錯誤が楽しいッス。だけど、主人公の移動速度が遅いので、イベントが起きるタイミングを発見するまでは、ダラダラとしたプレイになるのがイヤッスね。イベントの時間や場所などの情報が少ないのでプレイがツラかったッス。

80

SPG マジカルスポーツ 2001甲子園

5/31



TAC☆

選手のオーダーや、打球の打ち分け、進塁のしかたなど、戦略的な試合展開を楽しむゲーム。でもそんな野球の戦略や高校球児に興味のない人間としては、育てゲーとしてもＳＰＧとしても中途半端というのが、正直な印象。いろいろ欲張りすぎなのでは？　試合の画面進行では、あまりバリエーションのない選手の動作がいちいち入るのが、どうもうっとおしく感じられてしまいました。

55

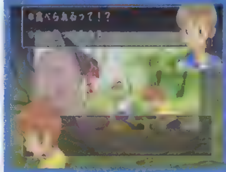
ヒロポン

ボタンを１回押すだけでＯＫのバッティングなど、操作がすごくシンプル。オイラみたいなへたっぴでも、手軽に楽しめるのはうれしいですな。選手が育てば打撃などのフォームが変わるなど、細やかな演出があちこちに見られる点も好印象。個人的には、アムロ役の古谷徹さんが担当している試合中のアナウンスがいちばん気に入ったんですけどね（笑）。ＳＰＧ苦手の人も試してみる価値アリ。

80

AVG STARTLING ADVENTURES 空想３×大冒険

5/24



城イドム

雰囲気も設定も異なる３つのシナリオを楽しめる。どのシナリオも、独自の世界観を感じさせてくれたが、物語にはあまり魅力を感じられなかった。ボタンを押しているだけで物語は進んでいくので、選択肢を選ぶ楽しさもない。物語の途中にはミニゲームがたくさん用意されていて、その中にはそれなりに楽しめるものもあったが、手軽に楽しめる反面、全体的に飽きやすい印象を受けた。

55

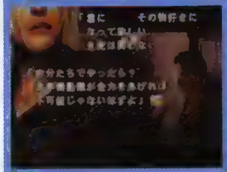
トモザ

和風、洋風、ＳＦ風といった３つの物語が楽しめるＡＶＧ集。アニメを使わず、小さなカットを重ねて、キャラの性格やしぐさを表現しているのは新鮮ッス。また、クリアしないと先に進めないミニゲームの前でセーブできるのは親切。セーブも１ブロックだけで３物語×16セーブもできてうれしいッス。でも、ミニゲームの難易度が高すぎて大変な物語も。ミニゲームのないモードも欲しかったッス。

75

AVG バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

5/24



平田洋

この手の選択肢によって物語が分岐するゲームは、制作者の意図する回答へたどりつくために選択肢を選ばされる感覚が嫌いで、個人的には苦手。でも、本作は素直に選んだ選択肢がおおむね正解で、しかもそれがゲーム中でのスコアにつながるので、なるほどこれは楽しいと思わせる。素早い判断と、物語の流れと空気を読む力が必要というのが好印象。キーワードの解説に、図版もあればなおよし！

80

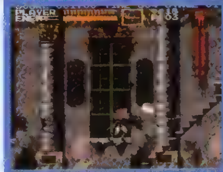
パリオス滝本

行動選択に２つのタイプがあり、制限時間内に選択を決定する場合は決断の速さが、連続して複数の選択肢を選び答えを導き出す場合には、推理力が要求され、行動を選択するとき、２つの違う楽しさが味わえるのは楽しい。ハードボイルドな世界観はよくできていると思うが、物語の分岐と展開の違いが思っていたよりもシンプル。いい意味でもっとプレイヤーの予想を裏切った展開が欲しかった。

60

ACT 悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ

5/24



城イドム

移植度は完璧。'93年当時X68000版のファンだった人なら涙もの。少し古臭い印象を受けるのも事実だが、今遊んでも十分に楽しめる魅力がある。高度なアクションを正確に決めていく楽しさがてんこ盛りで、シンプルな操作ながら奥が深い。生粋の横スクロールACTマニアは絶対に買うこと！　ただ、バランス調整された「アレンジモード」でも、それなりに難しいので、初心者にはオススメしない。

85

トモザ

10年近く前の作品の移植作なので、目新しい部分はないッス。でも、絶妙なタイミングで出てくる敵やシンプルな操作感などは、硬派なＡＣＴとして素直に楽しめましたね。ボス戦で死んでも、目の前で復活しないし、体力回復する機会が少ないのは、キビしかったッスね。アレンジモードは変化が少なくて残念ッス。操作感の変化や敵キャラの追加など、ＰＳならではの特色を出してほしかったッス。

70

SLG ファンタスティックフォーチュン

5/24

なんでもゆうこ

まず主人公を３人の女の子のなかから選べるっていうのがポイント。女性向けの恋愛ＳＬＧには、なかなかなかったんですよ。そして、自由行動時に外で誰かに会ってしまっても、イベント以外ならキャンセルしてやり直せるってところもすごく親切でした。ただ、スケジュール画面が操作しづらかったのと、せっかくカッコイイ男性ばかりなのに、会話パターンが少なめだったのはちょっと残念。

80

ヒロポン

主人公が３人から選べたり、選んでない主人公が脇役として登場したりと、話＆世界観を広げるいろんなアイデアが盛り込まれてマス。が、プレイしていると、パラメータ上げの作業をひたすら繰り返している感が。たぶん〝どこか〟で〝誰か〟と会えばイベントが起きるのかもしれないけど、そのヒントとなるメッセージなどは見当たらず。攻略資料があれば楽しめるのかもしれないけど……。残念。

75

A・AVG トゥームレイダー５ クロニクル

5/31

城イドム

アクション、謎解き、探索の３つの魅力がつまったA・AVG。人気シリーズ最新作だけに、完成度が高いのは確か。ただし、１～４作目と比べると、マップや仕掛けのおもしろさ、ボリュームなどで全体的に若干パワーダウンしている。これまでのシリーズと同じ手応えを期待している人には少し物足りないかも。前作よりも、観察力や推理力を問われる謎が増えた点は、好みの分かれるところ。

80

パリオス滝本

これまでのシリーズ作品は全体的にボリュームがあり、仕掛けを解いたり、ワナをかわしたりするのが意外と難しかった。でも今作は、独立した４つのエピソードを冒険する、外伝のような作品で、話の長さも短め。難易度的にも低めで、遊びやすくなっていた。また、武器の弾や体力回復アイテムの入手数が多く、バンバン使える。難易度の高さで敬遠していた、シリーズ未体験の人にも楽しめるかも。

80

今回のまとめ

「Ｓ・ＲＰＧのおもしろさの粋が集まっている」（渡部）という『ティアリング～』。「グラフィック自体は前時代的だし、戦闘アニメはかなり古い感じ」（本郷）とか、「完璧にプレイしようとすると難易度は激高」（ウォルフ）という意見もありますが、ゲーム自体の楽しさは保証付きです。ほかには「古くても楽しい」「ＡＣＴの楽しさの粋が集まっている」（城）という意味で『ドラキュラ』と『トゥーム』が、また「不思議な世界観で、プレイすること自体が幸せ」（平田）という『エンドネシア』が好評でした。

新作ソフトバイヤーズガイド

新作カレンダー

5月2日発売のソフト
SIMPLE1500実用シリーズVol.07 楽しく学ぶ運転免許
SIMPLE1500シリーズVol.61 THE クイズ2
SDガンダム GGENERATION-F.I.F
花と太陽と雨と

5月10日発売のソフト
三洋パチンコパラダイス5～ウキウキ大漁旗～
サラリーマン接待麻雀
東京バス案内(ガイド) 今日からキミも運転手
ワールドスタジアム5

5月17日発売のソフト
ゴルフルGOLF
クレオパトラ フォーチュン
実戦パチスロ必勝法! DISC UP
デジモンテイマース ポケ、トクルモン

5月24日発売のソフト
ノックアウトキング 2001
ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記
STARTLING ADVENTURES 空想 3×大冒険
バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王
女流雀士に挑戦 BPV
エミーリア
悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ
ファンタスティックフォーチュン
SuperLite1500シリーズ クロスワード3
SuperLite1500シリーズ 数独5
SuperLite1500シリーズ ナンクロ4
SuperLite1500シリーズ 魔紀行
キッズステーション やんちゃるモンちゃ
キッズステーション やんちゃるモンちゃ(キッズステーションコントローラ同梱版)
パチスロ完全攻略～高砂スーパープロジェクト～
iモードもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～
iモードもいっしょ～携帯電話接続ケーブルもいっしょ～
どこでもいっしょ～デラックスパック～
PHASE PARADOX(フェイズパラドックス)
焼肉奉行
山佐Digiワールド テトラマスター

5月31日発売のソフト
激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン～
真・女神転生
エンドネシア
トゥームレイダー5:クロニクル
サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン
SuperLite GOLDシリーズ おてなみ拝見
SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀
SIMPLE1500シリーズVol.62 THE スキー
SIMPLE1500シリーズVol.63 THE ガンシューティング2
SIMPLE2000シリーズVol.1 THE テーブルゲーム ～麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ・五目ならべ～
戦国夢幻
最強 東大将棋3
マジカルスポーツ 2001甲子園
パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル4 ～エキゾースト・大江戸桜吹雪2～
レイマン　レボリューション!

※青色の文字のタイトルはVol.177での掲載になっています。

ノックアウトキング 2001
PS2 SPG

発売日 5/24

DATA
■エレクトロニック　アーツ　スクウェア
■¥6,800
■MC2(52KB)、2人プレイ可

内容
実在した伝説のボクサーや現役のチャンピオンが、多数実名で登場するボクシングゲーム。メインとなる「キャリアー」モードでは、オリジナルのボクサーを育成し、有名なボクサーたちと戦っていく。階級別マッチや、有名ボクサー同士の階級&世代を超えたドリームマッチなども可能。

コメント
GOOD デンプシー、フレージャー、モハメド・アリなど、名ボクサーたちがリアルに描かれている。操作性がシンプルでわかりやすい。動きや出血など、グラフィックのクオリティはすばらしい。
BAD 決定ボタンが⊗ボタンになっているなど、ローカライズされていない部分がある。日本人ボクサーが登場しない。「キャリアー」モードはストーリー性がなく、イベントも用意されていないので、練習と試合の単調な繰り返しになる。

CHECK

PHASE PARADOX(フェイズパラドックス)
PS2 AVG

発売日 5/24

DATA
■SCE
■¥6,800　■MC2(854KB)
(紹介記事はP.200～)

内容
3Dキャラでの移動と、CGムービー(デモシーン)の繰り返しで進むAVG。未知の生命体との遭遇をテーマに、宇宙空母内で極限状態に追い込まれていくクルーたちの、不安と互いに疑い合う心情を描く。合計4時間にもおよぶCGムービーで、人々の心理と近未来の世界をリアルに表現。

コメント
GOOD キャラの表情や細かいしぐさなど、作り込まれたCGムービーは必見。間違った選択肢を選んでも、異なる展開のCGムービーが多数用意されている。武器やアイテムなどの詳細な設定を閲覧できるメニュー機能が付いている。
BAD MAPやヒントの表示があるにもかかわらず、移動時にはどこに行けばいいのか、何をすればいいのかわからず、迷ってしまうことも。ほとんどの選択肢は○か×かの2択なのでゲーム性は薄い。

CHECK

エンドネシア
PS2 RPG

発売日 5/31

DATA
■エニックス
■¥6,800　■MC2(436KB)
(紹介記事はP.128～)

内容
主人公が感じた気持ち=「エモ」を、人や動物に使ってイベントを発生させ、物語を進ませていくという異色のRPG。例えば、入手した「アツイ」というエモを、寒がっている人に使うとイベントが起こる。戦闘や経験値は存在せず、エンドネシア島を冒険し、多くの神様を集めるのが目的。

コメント
GOOD 予想できない「エモ」を手に入れる意外性がある。「エモ」を人や動物に使うときの試行錯誤が楽しい。一定数の神様を集めると、「ワープ」などの特殊能力を得ることができる。
BAD ループする10日間を冒険するRPGだが、1日(=プレイ時間　約20～30分)に行動できる範囲が狭く、ゲーム開始からしばらくは、変化の少ない10日間を繰り返すことになる。ヒントが少なく、イベント発生相手を探すのが少々大変。

CHECK

マジカルスポーツ 2001甲子園
PS2 SPG

発売日 5/31

DATA
■魔法
■¥5,800
■MC2(130KB)、2人プレイ可

内容
全国4,210校が実名で登場する高校野球ゲーム。打撃はタイミングを合わせてボタンを押すだけ、捕球や送球はオートで行われるなど、操作のシンプルさが特徴。メインとなる「ストーリーモード」では、練習と大会(試合)を交互に繰り返し、甲子園出場、そして全国制覇を目指していく。

コメント
GOOD 操作がシンプルなぶん、投手vs打者の駆け引きに集中できる。実況(CV　古谷徹)に切れ目や不自然な部分がない。試合中に雨が降り出したり、ナイターになったりする点は臨場感あり。
BAD 選手のグラフィックや動きは、あまりリアルとはいえない。打撃時の当たり判定が狭く、慣れるのが大変。「ストーリーモード」では、練習できる機会が基本的に少ないので、じっくりと選手を育成できない。読み込みの回数が多い。

CHECK

レイマン レボリューション!
PS2 A・AVG

発売日 5/31

DATA
■ユービーアイソフト
■¥6,800
■MC2(270KB)

内容
箱庭のような3Dフィールドを探索して回るA・AVG(激ムズの横スクロールACTだった1作目とは、ゲーム内容は別モノに)。探索を進めて、イベントをクリアしていくたびに、行動範囲が広がったり、新しいアクションを習得したりできる。アイテムを探して、収集していく要素も。

コメント
GOOD フィールドは広大で、全体のゲームボリュームも十分なので、探索を存分に楽しめる。イベントも豊富。シビアな操作が問われるシーンがほとんどない。
BAD マップ機能がないため、迷いやすい。視点の向きの操作が少々面倒。次に何をすべきかの指針が少なく、情報収集をおこたっていると、行き詰まってしまいやすい。別のエリアに移るときに、読み込みが頻繁(ひんぱん)に入る。探索自体がメインとなるため、飽きやすい。

CHECK

SIMPLE2000シリーズVol.1 THE テーブルゲーム ～麻雀・囲碁・将棋・カード・花札・リバーシ・五目ならべ～
PS2 TBL

発売日・内容 5/31
将棋、麻雀、囲碁、こいこい、リバーシ、大富豪などが遊べる。

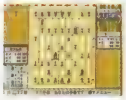
DATA
■D3パブリッシャー
■¥2,000
■MC2(300KB)

コメント
GOOD 2,000円で11種類のテーブルゲームが遊べる。賞金を稼いで、城を建設していく「ストーリーモード」も楽しい。
BAD リバーシや将棋などの、手札の概念がないゲームでも2P対戦ができない。

CHECK

最強 東大将棋3
PS2 TBL

発売日・内容 5/31
強力かつ、最速の思考ルーチンを搭載した『東大将棋』の最新作。



DATA
■毎日コミュニケーションズ
■¥6,800
■MC2(80KB)、2人プレイ可

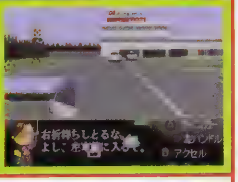
コメント
GOOD 「詰め将棋」や「目隠し対局」など、12種類のモードがある。盤面の編集ができるので、研究用ソフトとしても◎。
BAD 定跡の解説が文字だけなので、初心者にはわかりにくい。

CHECK

CHECKマークの見方
登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
システムが個性的。新しい発見がある。
戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS ETC SIMPLE1500実用シリーズVol.07 楽しく学ぶ運転免許

発売日 5/2



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)

内容
自動車免許取得のための教習内容を収録したソフト。学科教習では○×方式のマークシート試験で、交通法規を学ぶことができる。技能教習は、坂道発進などのシチュエーションに応じて、アクセルやブレーキのボタンをタイミングよく押していくもの。交通標識リストも収録している。

コメント
GOOD 学科試験の問題は、実際の試験の問題を集めたものなので実用的。○×だけで回答できるため、短時間で多くの問題をチェックできる。苦手な問題だけをピックアップして復習できる機能も。
BAD 技能教習は、画面に表示されるボタンをタイミングよく押していくものなので、現実の運転をシミュレートしているとはいえない。学科試験中、○と×のどちらで自分が回答したのかが表示されない。メッセージをスキップできない。

CHECK

PS PZG クレオパトラフォーチュン

発売日 5/17

DATA
■アルトロン
■¥5,800
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

内容
古代エジプト風の世界観を使った落ちモノPZG。上から降ってくる石のブロックを使い、お邪魔ブロックの消去や石同士の連鎖を狙っていく。アーケード版のリメイクモードがメインとなるが、全50問の課題をクリアしていく、ストーリー仕立ての「ミステリー」モードも大きな魅力。

コメント
GOOD 棺などのお邪魔ブロックを囲んで消していくシステムが斬新で、このゲームを奥の深いものにしている。「ミステリー」モードでは、自分のクリアタイムの評価が表示されプレイの目安になる。
BAD ステージが進むと、かなり多種多様なパターン（形）のブロックが降ってくるので、PZGとしての難易度は高め。お邪魔ブロックの種類によって消し方が違うなど、システムに複雑な部分もあるが、詳しいチュートリアルがない。

CHECK

PS S・RPG ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記

発売日 5/24

DATA
■エンターブレイン
■¥6,800 ■MC(3ブロック)、2人プレイ可
（紹介記事は別冊付録に）

内容
戦乱の世を舞台に、さまざまな思いを胸に秘めた若者たちの活躍を描いた本格派S・RPG。敵味方を含め100人以上にもなる登場人物が、50以上ものマップで戦闘を繰り広げていく。目的の異なる2人の主人公がそれぞれに部隊を率いているのも特徴。クリア後は2P対戦も楽しめる。

コメント
GOOD 進め方しだいでイベントが変化するので、何度でも楽しめる。ユニットごとの特徴がはっきりしている、倒されたら復活はしないなど、SLGとしても本格的。序盤から経験値を稼げる場所があるのは、初心者に親切。操作方法や用語説明のチュートリアルも充実している。
BAD 戦闘アニメーションが地味で、使い回しも多い。ボス戦のアニメーションが飛ばせない。イベント発生条件がわかりにくい。アイテムなどの管理が面倒。

CHECK

PS AVG STARTLING ADVENTURES 空想3×大冒険

発売日 5/24

DATA
■カプコン
■¥5,800
■MC(1ブロック)

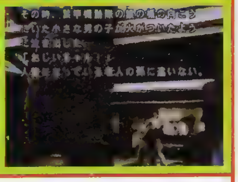
内容
3つの独立した物語を収録したオムニバスAVG集。各物語には独自のミニゲームが用意されていて、クリアすることでストーリーが進んでいく。「キョウコと百鬼王」では、女子高生・キョウコと現世によみがえった大猿・百鬼王、百鬼王を恨む幽霊・清乃らの奇妙なやり取りが楽しめる。

コメント
GOOD 女子高生vs鬼の命を賭けたゲーム勝負、王女を守る戦車隊の脱出劇、"何でも解決屋"の少年が挑む珍依頼…といったまったく別の世界観の物語が、1本のソフトで楽しめる。フルボイスで、三石琴乃などの有名声優が声を担当。
BAD ミニゲームのプレイ前に操作方法の説明があるが、難易度の高いミニゲームには説明が足りない。序盤でも簡単にクリアできないミニゲームがある。全体にグラフィックが地味な印象。

CHECK

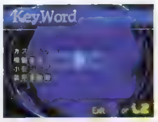
PS AVG バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王

発売日 5/24



DATA
■カプコン
■¥5,800 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.95）

内容
凶悪な賞金首を追う、スゴ腕の女ハンターの活躍を描いたサウンドノベル。シナリオは、実力派の脚本家集団・フラグシップが担当している。制限時間内に選ぶ&熟考して選ぶ、という性質の異なる2つの選択肢や、依頼の達成度がわかるランクシステムなど、物語を盛り上げる要素もあり。

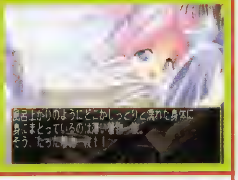


コメント
GOOD 美しい女ハンターが、拳銃1丁で事件を次々に解決していく姿はカッコイイ。近未来の東京という世界観が、細部まで作り込まれている。クリア時間は3時間前後なので、気軽にプレイできる。
BAD 物語の設定にやや強引な点が見られ、ストーリーに入り込みにくい。制限時間内に選ぶ選択肢は、3～5秒間と時間が短く、間に合わないと、即バッドエンドになってしまう。「最速」にしても、文章速度があまり速くならない。

CHECK

PS AVG エミーリア

発売日 5/24



DATA
■キッド
■¥6,800
■MC(1ブロック)

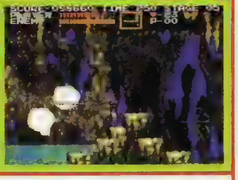
内容
魅力的な4人のヒロインたちとの恋と冒険を描いたAVG。プレイヤーは騎士となって部隊に参加し、魔女・カラクラムにさらわれたエミーリア姫の救出を目指す。選択肢の選び方によりエンディングが変化するほか、戦闘も「突く」などの選択肢を選ぶことで進行する。音声はフルボイス。

コメント
GOOD 選択肢を選ぶ場面以外、いつでもセーブ&ロードが可能。ロボタンで未読のメッセージもスキップできる。クリア後の「ギャラリー」モードもうれしい。
BAD モンスターとの戦闘も選択肢を選ぶことで進行するため、戦っている気分が味わえない。戦闘では、選択肢を間違えるとすぐにゲームオーバーになってしまう。1プレイは2時間程度だが、"冒険"を感じさせるシーンが少なく、ストーリー的にやや盛り上がりに欠ける。

CHECK

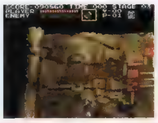
PS ACT 悪魔城年代記 悪魔城ドラキュラ

発売日 5/24



DATA
■コナミ
■¥5,980 ■MC(1ブロック)
（紹介記事はP.92～）

内容
シャープのパソコンX68000（以下X68）で人気を集めた、横スクロールACTの移植作。X68版を完全再現した「オリジナルモード」と、グラフィックを一部描き直し、遊びやすくバランス調整された「アレンジモード」でプレイ可能。「オリジナルモード」では、タイムアタックにも挑戦できる。



コメント
GOOD X68の再現度は文句なし。1つ1つの動作をキッチリ決めていく、横スクロールACTの神髄ともいうべき要素がギッシリつまっている。もとのX68版の完成度が高いので、ゲーム的には今遊んでも十分に楽しめる。
BAD '93年の作品の移植なので、グラフィックやゲーム中の演出などに、古くさい印象を受ける部分がある。「アレンジモード」も含めて難易度が高く、初心者だと歯が立たないかも。

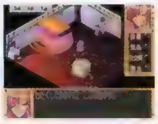
CHECK

PS SLG ファンタスティックフォーチュン

発売日 5/24

DATA
■サイバーフロント
■¥6,800
■MC(1ブロック)

内容
恋だけでなく友情も大切な女性向け恋愛育成SLG。3人のヒロインから1人を選び、勉強や会話をしながら1年間を過ごす。「魔法世界から現実世界に戻る」など、各ヒロインの持つ目的の達成を目指すのが基本。また、男性キャラとの恋愛や、女の子との友情もエンディングに影響を与える。



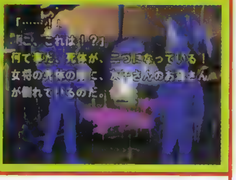
コメント
GOOD 主人公を立場や目的がまったく異なる3人から選べる。個性的な男性キャラが多い（イベントなどで性別が変わるキャラも!?）。女の子との友情によって、エンディングが変化するのは新鮮。毎週のスケジュールをオートにできる。
BAD フルボイスではない。ロパクもしない。スケジュール実行中のキャラのアニメーションが小さく、パターンも少ない。1枚絵のグラフィックやイベントシーンが少なめ。

CHECK

安い。コストパフォーマンスが高くおトク。　ストーリーがいい。世界観がいい。　とにかく楽しくてハマりまくれる作品。　つい聞きほれるほど、音楽や効果音がいい。　原作があって、ファンにはたまらない作品。

PS AVG SuperLite1500シリーズ 魔紀行

発売日 5/24



DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC(1ブロック)

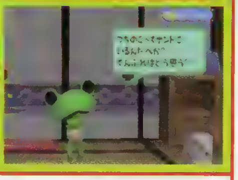
内容
ＳＦ風の味つけがされているミステリーサウンドノベル。オカルト研究会所属の主人公が、ネットで調べた京都の心霊スポット巡回ツアーに参加し、さまざまな怪奇現象や殺人事件に遭遇するというストーリー。ＳＦ＆ホラー専門家の石田一氏の小説が原作となっているのもポイントだ。

コメント
GOOD シルエットで描写される登場人物や、ときおり挿入されるムービーに想像力をかき立てられる。✚キーの上下だけで、自由にテキストを読み返しできるのは便利。マルチエンディングを採用していながら、クリアまでに３時間以上と、なかなかのボリュームがある。
BAD 本格的なホラーシーンに入るまでの前置きが長めでだらける。セーブが章の終わりでしかできない。スキップ機能がなく、再プレイ時に時間がとられる。

CHECK

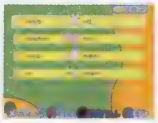
PS ETC iモードもいっしょ ～どこでもいっしょ追加ディスク～

発売日 5/24



DATA
■SCE ■¥2,800(※1)
■PS(15ブロック)、携帯電話接続ケーブル対応
(紹介記事はP.212～)

内容
愛くるしいポケピと、ｉモード携帯電話を使ったコミュニケーションが可能になる『どこいつ』の追加ディスク。ネットを利用して、全国の人とも「しりとり」などで遊べる。また、携帯のスケジュール帳「どこでも手帳」に書いた予定（日にち）が近づくと、ポケピからメールが届く。

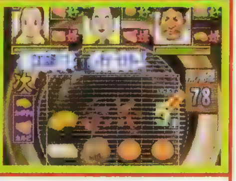


コメント
GOOD 全国の人とネットで「めいし交換」や「しりとり」ができる。子ども、社会人など、自分の「人となり」を決めておくことで、その「人となり」っぽい文体のメールを送れる（＝ポケピの口調もそれっぽくなる）。「食事に行こう」などの〝お誘い〟のメールに相手がＯＫすれば、お互いの「どこでも手帳」に共通の予定が書き込まれるといった機能も。
BAD 対応しているｉモード携帯電話の種類が、あまり多いとはいえない。

CHECK

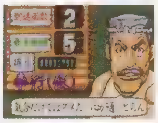
PS ACT 焼肉奉行

発売日 5/24



DATA
■メディアエンターテイメント
■¥2,900
■2人プレイ可

内容
焼肉をテキパキ焼いて、お客さんに食べさせるＡＣＴ。網の上にランダムに置かれていく食材のなかから、お客さんの好きな焼肉や野菜をいいぐあいに焼いて食べさせ、お客さんの満足度を高い状態に保っていく。連続してうまく食べさせると、「コンボ」が発生して高得点が入る。



コメント
GOOD 焼肉を焼く雰囲気がよく出ている。お客さんたちには、好き・嫌いのほか、それぞれ人物設定があり、焼肉を食べたときや待っているときのセリフにも反映されているのはおもしろい。コンボを決めたときは、ＰＺＧ的な快感がある。
BAD コゲすぎた焼肉でもお客さんが「おいしい」という反応をすることも。視覚的に、ナマぎみとちょうどイイ焼けぐあいの違いがわかりにくい。ひたすら、焼くだけになるので単調なプレイになる。

CHECK

PS RPG 真・女神転生

発売日 5/31

DATA
■アトラス
■¥4,800 ■MC(1ブロック)
(紹介記事はP.52～)

内容
契約を交わした神や悪魔の力を借りて迫りくる敵と戦い、数奇な運命を乗り越えていく……ＳＦＣ初期に発売された名作ＲＰＧのアレンジ版。ＰＳでおなじみの『ペルソナ』シリーズの原点にあたり、プレイヤーの行動によってマルチエンディングを迎える。シンプルながら奥の深い作品。

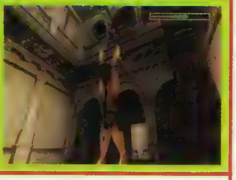
コメント
GOOD 色数は増えているが、キャラはドット絵を忠実に再現。クオリティアップしているのは背景や文字、エフェクトのみなので、懐かしのＳＦＣ版の雰囲気が十分楽しめる。操作系は横移動（カニ歩き）の追加など、快適にプレイできるよう改善された。
BAD 約10年前の作品のためビジュアル的な刺激が少ない。見た目が派手な大作ＲＰＧに慣れたユーザーには物足りないかも。新規イベントの追加もない。

CHECK

※1「iモードもいっしょ～携帯電話接続ケーブルもいっしょ～」は¥4,800で、『どこでもいっしょデラックスパック』（『どこでもいっしょ』＋「iモードもいっしょ」＋携帯電話接続ケーブル＋おたのしみシールのセット）は¥5,800で、ともに5月24日に発売されます。

PS A・AVG トゥームレイダー5:クロニクル

発売日 5/31



DATA
■カプコン
■¥5,800 ■MC(2ブロック)
(紹介記事はP.177)

内容
アクション、謎解き、探索という３つの要素が盛り込まれた、人気Ａ・ＡＶＧシリーズの最新作。オムニバス形式で構成された全４話（14ステージ）の冒険を楽しめる。新要素として、「綱わたり」などの新アクション数種類のほか、敵に見つからないように行動する必要があるシーンなどを追加。

コメント
GOOD これまでのシリーズ同様、ＡＣＴ要素、ＡＶＧ要素、どちらも完成度が高い。１～４作目のキャラも登場するので、シリーズのファンは感情移入しやすいはず。新アクションの追加によって、行動のバリエーションが増えている。
BAD 前作までと比べると、全体的に難易度は低めで、手ごたえもやや弱め。ただし、一部にきわめて気づきにくい謎がある。チュートリアルが説明不足で、シリーズ初挑戦の人にはとっつきにくい。

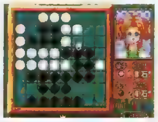
CHECK

PS TBL SuperLite GOLDシリーズ おてなみ拝見

発売日 5/31

DATA
■サクセス
■¥2,000
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

内容
「将棋」「囲碁」「リバーシ」「ポーカー」「こいこい」「五目」の、６種類のＴＢＬを収録。８段階の難易度に分かれた、８人のＣＯＭキャラクターが対戦相手として登場する。タイムを増やしたり、一手前に戻すことができるアイテムもあり。「将棋」「囲碁」「リバーシ」「五目」は２Ｐ対戦も可能。

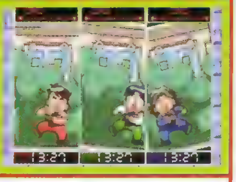


コメント
GOOD 遊べるＴＢＬの種類が多く、２Ｐ対戦もできる。対戦キャラ（難易度）を自由に選んで始められる。ルーレット形式でアイテムがもらえる。スタート時のアイテム数を自由に設定できる。「こいこい」では役ができる札に目印が付く、「将棋」では王手されていることを教えてくれる、など親切機能付き。
BAD すべてのＴＢＬのルール解説がなく、役の作り方などもわからない。キャラにセリフなどがなく、個性を感じない。

CHECK

PS ETC サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン

発売日 5/31



DATA
■サクセス
■¥4,800
■MC(1ブロック)、3人プレイ可

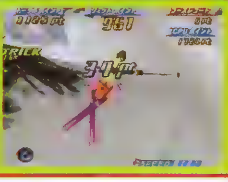
内容
サラリーマン社会を舞台にしたミニゲーム集。「平社員」からスタートして勝つと昇進、負けると降格、勝利のノルマに達成してないとリタイアになり、２段階降格する。ミニゲームの種類はとてもバラエティに富んでいて、連打ゲーム、三択ゲーム、タイミングゲーム、クイズなどがある。

コメント
GOOD ミニゲームの総数が29と多い。１ゲームごとに変化するランキングの種類が、「社長」から「おちこぼれ」などまで多く、パーティプレイは盛り上がる。
BAD ３つのボタンを使った連打など、通常コントローラを使うにはキツイ場合がある。対戦が３人までしかできない。ミニゲームで１位になっても、１段階しか昇進しないことが多い。ほとんどのミニゲームが反射神経を問われる。サラリーマンとは関連性のないゲームもある。

CHECK

PS SPG SIMPLE1500シリーズVol.62 THE スキー

発売日 5/31



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

内容
スピードを競い合う「レースモード」、華麗なトリックの点数を競う「トリックモード」など、３つのモードが楽しめるスキーゲーム。すべてのモードで２Ｐ対戦が楽しめる。「レースモード」では、コースにコインが設置されており、集めることで使用できるキャラが増えていくのが特徴。

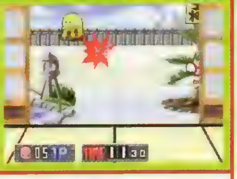
コメント
（以下「レースモード」について）
GOOD 最適なライン取りをするためのコースガイドが設置されている。アイスバーンや新雪の上での滑走感が、非常にリアル。大ジャンプ可能な段差が多く、ダイナミックな滑走を楽しめる。
BAD 制限時間が延長されるチェックポイントがどこなのか、はっきりしていない。壁や木に激突しても転倒しない。全体マップが表示されておらず、現在位置や分岐点がわかりにくい。

CHECK

CHECKマークの見方
登場する女の子がかわいい。胸キュンな作品。
グラフィックがきれい。見ていて楽しい。
キャラクターが魅力的。共感できる点がある。
システムが個性的。新しい発見がある。
戦闘が楽しい。戦うのが快適。

PS STG SIMPLE1500シリーズVol.63 THE ガンシューティング2

発売日 5/31



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、8人プレイ可、ガンコン対応

内容
カワイイ女の子が主人公の「ストーリー」モードがメインとなるガンシューティング。射的などのオーソドックスなものから、金魚すくい、障子破りなど、風変わったミニゲームが満載。プレイに応じて与えられた得点を使い、ゲーム中のイラストを購入、コレクションすることもできる。

コメント
GOOD 1ゲーム1ゲームが短く、集中力が持続する。ゲームの随所にナレーションが入っている。最大8人まで遊べて（順番プレイ）、大勢で遊ぶのにピッタリ。
BAD ミニゲームの種類は豊富だが、難易度にばらつきがある。「ストーリー」では、なぜか1話ごとにモード選択画面まで戻される。「ストーリー」で好成績を残さないと「スコアアタック」モードのミニゲームが増えず、ゲーム中のミニゲームを単体で遊べるようにならない。

CHECK

PS SLG 戦国夢幻

発売日 5/31

DATA
■バンプレスト
■¥6,800
■MC(7ブロック)

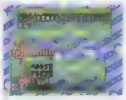
内容
戦国大名となり、内政や合戦をリアルタイムで行いながら天下統一を目指す戦略SLG。武将の能力値によって、各コマンドを達成するまでの時間や、成果が変わってくる。「信玄上洛」「本能寺の変」など、6つのシナリオを収録。武将が史実に関係なく登場する、「仮想」モードもある。

コメント
GOOD 攻城戦中も自軍の城に、内政や軍事などの指示を出すことができ、戦略の幅が広がる。合戦はオートでテンポよく進む。各画面ごとに、操作の説明やボタンの操作方法が表示されるのは親切。初心者のために、すべての大名家の情報を無条件で見られる「簡易」モードがある。1,300人以上の武将が登場する。
BAD 覚えるアイコンが多すぎる。攻城戦では撤退することができない。城を委任できないので、各城への指示が大変。

CHECK

PS ETC SIMPLE1500シリーズVol.61 THE クイズ2

発売日・内容 5/2
2P対戦やSLGなど、多彩な形式で遊べるクイズゲーム。



DATA
■D3パブリッシャー
■¥1,500
■MC(1ブロック)、2人プレイ可

コメント
GOOD 戦闘をクイズで行い、領土を拡大していく「シミュレーションモード」は、クイズ以外の楽しみもあり◎。
BAD 戦闘時のクイズでは、同じ問題がすぐに出てくることがある。

CHECK

PS SLG 三洋パチンコパラダイス5 〜ウキウキ大漁旗〜

発売日・内容 5/10
2000年秋に登場した「ウキウキフィッシング」シリーズを収録。

DATA
■アイレムソフトウェアエンジニアリング
■¥4,800
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 見る機会の少ないエラー演出や、登場キャラのプロフィールが確認可能。出玉率など、詳細なデータが表示できる。
BAD 半年以上前に登場した実機なので、実機攻略には使いにくい。

CHECK

PS SLG 実戦パチスロ必勝法! DISC UP

発売日・内容 5/17
2000年秋にホールに登場した「ディスクアップ」を収録。

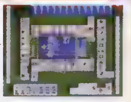
DATA
■サミー
■¥2,500
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 過去のプレイ内容が確認できるプレイレビュー機能が付いている。
BAD 2段階しかズーム切り替えができず、アップ画面にすると画面右にある重要なドット部分が半分しか表示されない。

CHECK

PS TBL 女流雀士に挑戦 BPV

発売日・内容 5/24
6人の女性プロ雀士と対局できる麻雀ソフトが、低価格で登場。



DATA
■カルチャーブレーン
■¥1,380

コメント
GOOD 雀士ごとに打ち筋などが違い個性的。ルールが異なる6つのモードを搭載。
BAD 女性雀士の攻め方が優しめなので、上級者にはもの足りない。実写グラフィックや、セリフが少ない。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ クロスワード3

発売日・内容 5/24
全200問のクロスワードパズルが手軽に遊べるPZG。

DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 難問も多数あるが、どうしてもわからないときは、常時ヒントを使える。
BAD 使うボタンの数が多く、慣れるまで操作が大変。カタカナを埋めていく通常のクロスワードのみで、飽きやすい。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ 数独5

発売日・内容 5/24
マス目に数字を入力していくパズル「数独」を198問収録。

DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 問題制作を、パズル関連書籍で有名なニコリ社が行っている。ルール説明が用意されており、初心者でも安心。
BAD 入力した仮数字が、正解入力後も消えないので画面が見づらくなる。

CHECK

PS PZG SuperLite1500シリーズ ナンクロ4

発売日・内容 5/24
縦と横のマスに言葉を入れて単語を作るパズルゲームの第4弾。

DATA
■サクセス
■¥1,500
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD ほどよい難易度の問題が全部で200問あり　自由に選んでプレイできる。ヒント機能があるので、初心者も安心。
BAD 出題される問題以外は、『ナンクロ3』と同じ内容で、新要素がない。

CHECK

PS ETC キッズステーション やんちゃるモンちゃ

発売日・内容 5/24
しりとりやかけっこ、旗あげゲームなどが遊べる幼児用教育ソフト。

DATA
■サンソフト
■¥3,800(※2)
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 親しみやすいキャラクターが遊び方をわかりやすく説明してくれる。選べるミニゲームは6種類あり操作も簡単。
BAD ゲームごとの内容はやや単調で、変化に乏しいので飽きやすいかも。

CHECK

PS SLG パチスロ完全攻略 〜高砂スーパープロジェクト〜

発売日・内容 5/24
「ナイルパニック」、「熱叫スロ野球」など、高砂の最新機種を収録。

DATA
■シスコンエンタテイメント
■¥4,800
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD ホールデビュー前の未発表機種1つ（！）を遊ぶことができる。複雑なパニックタイムの最適手順を攻略できる。
BAD 機種攻略モードを一度終了させると、タイトル画面の手前まで戻される。

CHECK

PS SLG 山佐Digiワールド テトラマスター

発売日・内容 5/24
「シーマスターX」、「ギンシャリ」など、9機種を収録している。

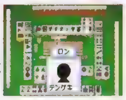
DATA
■ヤマサエンタテインメント
■¥6,800
■MC(1ブロック)

コメント
GOOD 設定以外に、確率が上がりボーナスが当たりやすくなる特殊モードがある。テトラリールを楽しめるモードも。
BAD リプレイはずしだけを練習するモードがない。強制フラグができない。

CHECK

PS TBL SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀

発売日・内容 5/31
「わいわい雀荘コントローラ」で、4P対戦も可能な麻雀ゲーム。



DATA
■サクセス
■¥1,800
■MC(1ブロック)、わいわい雀荘コントローラ対応

コメント
GOOD すべての役や点数計算の方法を教えてくれるチュートリアルがある。オプションで、ルールを細かく設定可能。
BAD 対局中の演出やグラフィックが寂しく、やや盛り上がりに欠ける感も。

CHECK

PS SLG パチスロ帝王 メーカー推奨マニュアル4 〜エキゾースト・大江戸桜吹雪2〜

発売日・内容 5/31
「エキゾースト」と、「大江戸桜吹雪2」の2機種を収録している。

DATA
■メディアエンターテイメント
■¥4,800
■MC(2ブロック)、PS(2ブロック)

コメント
GOOD サウンドテストがあり「大江戸〜」の金さんなどの音声が満喫できる。第4リールの演出もうまく再現している。
BAD オートプレイの設定で、ゲーム数単位での終了を設定できない。

CHECK

※2「キッズステーション やんちゃるモンちゃ〈キッズステーションコントローラ同梱版〉」は5月24日に¥5,800で発売されます。

安い。コストパフォーマンスが高くおトク。
ストーリーがいい。世界観がいい。
とにかく楽しくてハマりまくれる作品。
つい聞きほれるほど音楽や効果音がいい。
原作があって、ファンにはたまらない作品。

実は6月の増刊Dはお休みなのです！なぜ？ どうして？ 全国2億の女子高生の疑問の声が聞こえてきます

絶賛発売中：増刊DPS-D44(Vol.178)

■体験版：サモンナイト2：テクノビービー：SIMPLE1500シリーズ Vol.60 THEテーブルホッケー：戦国無幻：KONOHANA：True Report
■ムービー：エミーリア
■PS2特選映像：激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン～：リリーのアトリエ
■電撃ミュージアム：サモンナイト2：PHASE PARADOX：暴れん坊プリンセス
■PS2体験版：PHASE PARADOX

ということで増刊Dは1回お休みです。実はその間にPS2の付録DVD-ROMへの切り替えを行ってます！夏からは2です！ 見事な花を咲かしてみせますよぉ

緊急速報！
攻略＆設定資料本「電撃ガンパレード・マーチ」の通販については56Pにありますが……さらにこんなアイテムも！

5月26日発売
定価九百円（税別）

作者名・順不同
中村博文・うたたねひろゆき・蘭宮涼・つちやきょうこ・香川友信・矢野たくみ・水上広樹・伊藤真美・小川雅史・さなづらひろゆき・広江礼威・ぶるまほげろー・原田将太郎・芹沢克己・是空とおる・G=ヒコロウ・氷川へきる・石田あきら・空鶴・和泉らいる・大槻タマミ・かつまれい・千堂万里・たけぽん・ディラン教授・ふじもとせい・渡空燕丸・Special Guest きむらじゅんこ（アルファシステム）

NEXT ISSUE 次号予告

電撃PlayStation

Vol.180 6.8(金)発売!

まんが●岩瀬さとみ

『魔人外法帖』最新情報ゲット!

次号180号は、今号に引き続き『ティアリングサーガ』を大攻略!! もちろん『GT3』『魔剣爻』『エヴァーグレイス2』『真・女神転生』などもバッチリ攻略! 『東京魔人學園外法帖』『グローランサーII』などの最新情報もゲット! 大プレゼントもあります!

トゥームレイダー5 クロニクル/Xenosaga(ゼノサーガ)/みんなのGOLF3/リリーのアトリエ~ザールブルグの錬金術士3~/玉繭物語2~滅びの蟲~/牧場物語3 ハートに火をつけて/MissingBlue(ミッシングブルー) など

CD-ROM付き増刊号 電撃PlayStationD は毎月第3金曜日発売

電撃PlayStation D

D44 Vol.178 大好評発売中!

D44は、CD2枚組で好評発売中!『サモンナイト2』など体験版5本や『暴れん坊プリンセス』のミュージアムなどを収録した通常版に加え、PS2『フェイズパラドックス』の体験ディスクも!!

LETTERS おたよりのあて先

〒101-8305 (株)メディアワークス
電撃PlayStation編集部○○○係
[ホームページアドレス] URL:http://www.dengekionline.com/
※ゲームの内容やウラワザに関するお問い合わせには、お答えできませんのでご了承ください。

★バックナンバーのお問い合わせは、お近くの書店でご注文いただくか、主婦の友図書(株)直接読者係(03-5280-7588 平日 午前9時~午後5時)にお電話ください。バックナンバーの在庫は、発売後約3カ月間です。品切れの際はご容赦願います。

電撃PlayStation Vol.179

2001年6月8日 発行 第7巻 第16号 通巻175号

発行人 ——— 塚田正晃
編集人 ——— 渡部雅人
発行所 ——— メディアワークス
〒101-8305
東京都千代田区神田駿河台1-8
編集 03-5281-5222
広告 03-5281-5205
発売元 ——— 角川書店
〒102-8177
東京都千代田区富士見2-13-3
営業 03-3238-8605
印刷・製本 ——— 図書印刷
写植 ——— オノ エーワン
DTP ——— ローヤル企画
東海創芸

COVER

リリーのアトリエ
~ザールブルグの錬金術士3~
©GUST CO.,LTD.2001
Illustration 山形伊佐衛門
カバーデザイン…グァバモリオカ
ロゴデザイン…デザインクレスト
(朝倉哲也)

STAFF

編集長…………渡部雅人
副編集長………佐藤晴美、倉西誠一
デスク…………千木良慎二、羽岡義晴、高橋輝、本多昇
編集……………澄本慎司、渡辺諭、遠藤雅、小倉力、鈴木和好、高橋里歌、千木良章、宮崎義憲、宮下雅史、森澤信彦、松崎啓太郎、宮田公彦、中川大明、高橋智也、宮崎洋平、田中雅邦、田中和也、松本亮、伊藤海次、三輪邦宏、チームスラッシュ(野村一真)
ライター………本内新太郎、中村泰宏(CHI)、田島勝、鴨原千太郎、川口一、清水拓、城イドム、佐藤光伸、広瀬絵美、中里一雅、岩崎誠、藤井幹順、鈴木祐子、高橋和広、三井一穂、田中弘二、岩崎幸一、草野テツオ、片山和哉、岩沢篤子、中鉢貴之、苅谷大明、渡部秀、マーマーズグループ 花岡大輔、脇田奉実、篠崎明彦、海老原幸治、山田英治、後藤宏典、山下和幸、高橋章輔、寺井涼、大野英士、荻野晴也、清水豊、田中一行 平出武志、佐藤智也、佐々木麻里菜、木下勝、平田陽介 伊藤洋介、井上寿治、市井剛裕、小柴暁彦、谷口一茂、青木智彦、奥田将春、荒井大輔、日吉泰成、増田若菜
進行…………中里卓司
アシスタント……飯塚幸正、古川朋久、木嶋淳、鳩岡大輔
デザイナー……斎藤和代、羽沢組、田代浩二郎、マイクロフィッシュ、風間芳子、シンプリィ 安野美奈子、クスコムーチョ、佐藤竜一郎、三上良枝、デザインクレスト、ゆず屋、フリーウェイ ケー・ディー アール、高野册、EIGHTY、石丸千賀子、リーフ、バナナグローブ スタジオ アイダックデザイン 田中晶子
写真……………林久平、林克典、江尻宏明、中村英良、田中修一、牧田優一、真下裕、井上恵司、外崎久雄、松田和弘、ENTANIYA

RECOMMEND

電撃ゲーム文庫

幻想水滸伝 短編集②

著●堀慎二郎 ほか イラスト●八至丘翔 ほか
発行●メディアワークス 発売●角川書店
定価:本体590円+税 大好評発売中

『幻想水滸伝』シリーズのキャラクターたちが織りなすもうひとつの物語。フリックとオデッサの出会いを描いた「雷鳴の刻」、解放戦争後のロッカクを描いた「少年忍者奮戦記」など、5人の作家が描いた6つの小説を収録。

© 1995 1998 KCE Tokyo ALL RIGHTS RESERVED.

AD INDEX 広告索引

あ アイレムソフトウェアエンジニアリング ……97
アトラス ……116・117
エルゴソフト ……26
エンターブレイン ……4・5
オンキヨー ……55
か カプコン ……96
コーエー ……98~104
コナミコンピュータエンタテインメントスクール…108・109
さ 専門学校デジタルアーツ東京 ……119
ソニー・コンピュータエンタテインメント…6・7・24・25
た タカラ ……8
ディースリー・パブリッシャー ……156
デジタルエンタテインメントアカデミー……110・111
東京ゲームデザイナー学院 ……114
トライデント コンピュータ専門学校 ……118
な 日本工学院専門学校 ……113
は バンダイ ……2・3
バンタン電脳情報学院……106・107・ハガキ
フロム・ソフトウェア ……表4
ま 魔法 ……235
ムービック ……234
や 代々木アニメーション学院 ……122
ら ラオックス ……221

©Media Works 2001 Printed in Japan Ⓡ本誌からの複写を希望される場合 日本複写権センター(電話:03-3401-2382)にご連絡ください。
※次号発売日 予告の内容は変更になる場合があります。 ※本誌掲載の記事、写真、イラスト等の無断複写(コピー)、複製(転載)を禁じます。

NEW SOFT SCHEDULE

電撃PlayStation新作ソフトスケジュール

※赤い行のタイトルは初登場のもの、青い行のタイトルはタイトル名、発売日、価格、ジャンルなどに変更があったものです。価格はすべて税別です。

PlayStation

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
1	24日	ティアリングサーガ ユトナ英雄戦記	エンターブレイン	¥6800／S·RPG	224·227·付録
2	24日	STARTLING ADVENTURES 空想3×大冒険	カプコン	¥5800／AVG	225·227
3	24日	バウンティハンターサラ ホーリーマウンテンの帝王	カプコン	¥5800／AVG	95·225·227
4	24日	女流雀士に挑戦 BPV	カルチャーブレーン	¥1380／TBL	229
5	24日	エミーリア	キッド	¥6800／AVG	227
6	[illegible]	[illegible]	コナミ	¥5980 ACT	92·225·227
7	24日	ファンタスティックフォーチュン	サイバーフロント	¥6800／SLG	225·227
8	24日	SuperLite1500シリーズ クロスワード3	サクセス	¥1500／PZG	229
9	24日	SuperLite1500シリーズ 数独5	サクセス	¥1500／PZG	229
10	24日	SuperLite1500シリーズ ナンクロ4	サクセス	¥1500／PZG	229
11	24日	SuperLite1500シリーズ 魔紀行	サクセス	¥1500／AVG	228
12	24日	キッズステーション やんちゃるモンちゃ	サンソフト	¥3800／ETC	229
13	24日	キッズステーション やんちゃるモンちゃ キッズステーションコントローラ同梱版	サンソフト	¥5800／ETC	229
14	[illegible]	[illegible]	[illegible]エンタテイメント	¥4800 SLG	229
15	24日	iモードもいっしょ～どこでもいっしょ追加ディスク～	SCE	¥2800／ETC	212·228
16	24日	iモードもいっしょ～携帯電話接続ケーブルもいっしょ～	SCE	¥4800／ETC	212·228
17	24日	[illegible]	SCE	¥5800／ETC	212·228
18	24日	焼肉奉行	メディアエンターテイメント	¥2900／ACT	228
19	24日	[illegible]テトラマスター	[illegible]	[illegible] SLG	229
20	[illegible]日	真・女神転生	アトラス	¥4800 RPG	52·228
21	31日	ヴァンパイア セイヴァー EX EDITION カプコレ	カプコン	¥2800／FTG	
22	31日	カプコン ジェネレーション第4集～孤高の英雄～ カプコレ	カプコン	¥2800／ACT	
23	31日	トゥームレイダー5 クロニクル	カプコン	¥5800 A·AVG	177·225·228
24	31日	サラリーマンチャンプ たたかうサラリーマン	サクセス	¥4800／ETC	228
25	[illegible]日	SuperLite GOLDシリーズ おてなみ拝見	サクセス	¥2000 TBL	228
26	31日	SuperLite GOLDシリーズ みんなの麻雀	サクセス	¥1800／TBL	229
27	31日	SIMPLE1500シリーズVol.62 THE スキー	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	228
28	31日	SIMPLE1500シリーズVol.63 THE ガンシューティング2	D3パブリッシャー	¥1500／STG	229
29	31日	戦国夢幻	バンプレスト	¥6800／SLG	229
30	31日	[illegible]	メディアエンターテイメント	¥4800／SLG	229
31	5月	携帯編集	SCE	¥980／ETC	

●春発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
32	春	HOSHIGAMI(ほしがみ)～沈みゆく蒼き大地～	マックスファイブ	¥4800 S·RPG	

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
33	7日	上海～昇龍再臨～	アクティビジョン タイトー	¥2800 PZG	181
34	7日	実況パワフルプロ野球2001	コナミ	¥5980 SPG	
35	7日	Dance Dance Revolution EXTRA MIX	コナミ	¥5980 ETC	
36	7日	[illegible]	[illegible]	[illegible] AVG	
37	7日	[illegible]	[illegible]	[illegible] RPG	
38	7日	[illegible]	[illegible]	[illegible] RPG	
39	14日	[illegible]	[illegible]	[illegible] TBL	
40	[illegible]	[illegible]	オフィスクリエイト	¥5800 SLG	183
41	[illegible]	[illegible]曲2	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥5800 AVG	94
42	21日	京都舞妓物語	ヴィジット	¥5800／SLG	183
43	[illegible]	[illegible]ンピースマンション	カプコン	¥5800 PZG	176
44	21日	Jリーグ実況ウイニングイレブン2001	コナミ	¥5980 SPG	
45	21日	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	
46	21日	[illegible] BANDAI THE BEST	[illegible]	[illegible] STG	
47	21日	MYCOM BEST 最強東大将棋2	[illegible]	[illegible] TBL	
48	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] TBL	182
49	28日	私立鳳凰学園2年純情組	ジェイウイング	¥3800 TBL	
50	28日	松本零士999～Story of Galaxy Express999～	バンプレスト	¥6800予定／A·AVG	
51	6月	シープ	シスコンエンタテイメント	¥4800／ACT	
52	6月	こもっち	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥4800予定 ETC	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
53	5日	SIMPLE1500シリーズVol.64 THE キックボクシング	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
54	5日	SIMPLE1500シリーズVol.65 THE ゴルフ	D3パブリッシャー	¥1500 SPG	
55	5日	SIMPLE1500シリーズVol.66 THE 回転 まわすんだ～!!	D3パブリッシャー	¥1500 ACT	
56	12日	カラフル ロジック3	アルトロン	¥2800 PZG	
57	12日	ウッディウッドペッカーのゴー!ゴー!レーシング	コナミ	¥5980 RCG	
58	12日	日本相撲協會公認 日本大相撲(コナミ ザ ベスト)	コナミ	¥2800 SLG	
59	12日	ルナ・ウイング -時を越えた聖戦-	翔泳社	¥6800／S·RPG	
60	12日	スーパープライスシリーズ「牌々」	セレン	¥950 TBL	
61	12日	スーパープライスシリーズ「ビリヤード」	セレン	¥950 TBL	183
62	12日	スーパープライスシリーズ「麻雀」	セレン	¥950 TBL	183
63	12日	SIMPLE1500実用シリーズVol.08 1時間でわかる株式投資	D3パブリッシャー	¥1500 ETC	
64	12日	SIMPLE1500実用シリーズVol.09 わたしスタイルのアロマセラピー	D3パブリッシャー	¥1500 ETC	
65	26日	チキチキマシン猛レース	アンフォグラム ハドソン	¥4800 RCG	183
66	26日	元祖!動物占い+恋愛占いパズル	カルチャーブレーン	¥4300 ETC	
67	26日	ゲットバッカーズ 奪還屋(仮)	コナミ	¥5980 AVG	178
68	26日	恋よほう	プリンセスソフト	¥6800 AVG	179
69	7月	ナニワ金融道 青木雄二の世間胸算用	講談社	¥5800予定／TBL	
70	7月	実戦パチンコ必勝法 CR[illegible]SS&CRラーメン倶楽部	サミー	¥3800予定 SLG	
71	7月	スパイクライブラリー#005 トワイライトシンドローム～再会～	スパイク	¥2800／AVG	
72	7月	ゾイドバトルカードゲ[illegible]西方大陸戦記～	トミー	¥5800 SLG	216

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
73	2日	サモンナイト2	バンプレスト	¥5800 S·RPG	10
74	9日	妖怪花あそび	アンバランス	¥3980 TBL	
75	9日	私立鳳凰学園3年純真組	ジェイウイング	¥3800 TBL	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
76	夏	東京魔人學園外法帖	アスミック・エース エンタテインメント	未定／S·RPG	
77	夏	フレンズ～青春の輝き～	NECインターチャネル	¥6800／AVG	
78	夏	マーシャルビート(仮)	コナミ	未定／ETC	
79	夏	SuperLite1500シリーズ アサルトソルジャー	サクセス	¥1500 ACT	
80	夏	メモリアル☆シリーズ SUNSOFT Vol.1	サンソフト	¥2800 ACT	
81	夏	ハムスター倶楽部-i(愛)	ジョルダン	¥4300 SLG	
82	夏	星のまほろば	[illegible]	¥5800 AVG	183
83	夏	テニス大好き!	トンキンハウス	未定／SPG	
84	夏	From TV animation ONE PIECE とびだせ海賊団!	バンダイ	未定 RPG	

●9月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
85	6日	EVE The Fatal Attraction	ゲームビレッジ	¥7800／AVG	
86	13日	桃太郎まつり 石[illegible]右衛門の巻	[illegible]	[illegible] RPG	181
87	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] SLG	22

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
88	秋	真・女神転生II	アトラス	未定／RPG	
89	秋	真・女神転生if…	アトラス	未定／RPG	
90	秋	FEVER5 SANKYO公式パチンコシュミレーション	インターナショナルカードシステム	¥4800 SLG	
91	秋	ZANAC×ZANAC	コンパイル	未定／STG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
92	2001年	Memories Off 2nd	[illegible]	[illegible] AVG	
93	2001年	蜃気楼回廊	プレステージ	¥5800／AVG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
94	未定	ぼのぼーど	アミューズ	¥4800 TBL	
95	未定	アンガーハンター(仮)	イースリースタッフ	未定／未定	
96	未定	SYNCHRONICITY～シンクロニシティ(仮)	ADM	未定／AVG	
97	未定	THE RUINS～ルーインズ(仮)	ADM	未定／AVG	
98	未定	ドキドキプリティリーグ Lovely Star	エクシング・エンタテイメント	¥6800／SLG	
99	未定	KNIGHTS OF GENESIS～神々の黄昏～	エスコット	¥5980／S·RPG	
100	未定	メルクリウスプリティ	NECインターチャネル	未定／SLG	
101	未定	坂田吾郎九段の連珠BPV	カルチャーブレーン	¥1500／TBL	
102	未定	VIRTUAL 飛龍の拳 DASH	カルチャーブレーン	¥1500／FTG	
103	未定	本格将棋「聖」BPV	カルチャーブレーン	¥1500／TBL	
104	未定	ARKS1000～目指せ!究極の召還士～(仮)	クレフ インベンション	未定／AVG	
105	未定	ANGEL DOLL(エンジェルドール)	講談社	¥4800予定／AVG	
106	未定	グリンチ	コナミ	未定／ACT	
107	未定	GRUDA	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
108	未定	DOOPERS	サイバーテックデザイン	未定／RCG	
109	未定	FENSER	サイバーテックデザイン	未定／SLG	
110	未定	PROJECT CHAOS	サイバーテックデザイン	未定／STG	
111	未定	私立鳳凰学園SWEET HEART組	ジェイウイング	¥3800／TBL	
112	未定	私立鳳凰学園NATURAL HEART組	ジェイウイング	¥3800／TBL	
113	未定	私立鳳凰学園PURE HEART組	ジェイウイング	¥3800／TBL	
114	未定	FOUR／フォー	タオ ヒューマン システムズ	¥2500予定／PZG	
115	未定	駄菓子屋キッド	たき工房	未定／AVG	
116	未定	Q極クイズ こたえてプリ～ズ	Tears	未定／PZG	
117	未定	爆弾小僧 スクープ・ザ・キッド(仮)	Tears	未定／AVG	
118	未定	LOVE GAME'S plus～かなり対戦テニス～(仮)	Tears	未定／SPG	
119	未定	人鳥流(じんちょーる)	日本システム	未定／ETC	
120	未定	パズル DE ボーリング	日本システム	未定 PZG	
121	未定	タイブレーク	バディ	未定／SPG	
122	未定	Major Wave シリーズ SWING	ハムスター	¥1500／PZG	
123	未定	猿田彦の暗号	フォーツーツー	未定／AVG	
124	未定	ぱいるあっぷ・まーち	プロンートュニ	¥5800 SLG	
125	未定	スタートリング・オデッセイII 魔竜戦争	レイ フォース	未定／SLG	
126	未定	スタートリング・オデッセイIIIミレニアムの聖戦	レイ フォース	未定／SLG	
127	未定	バトルシップヤマト	ロックウェルインターナショナル	¥3800／STG	

PlayStation2

●5月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
128	24日	ノックアウトキング 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800／SPG	224·226
129	24日	PHASE PARADOX(フェイズパラドックス)	SCE	¥6800 AVG	200·225·226
130	31日	激写ボーイ2～特ダネ大国ニッポン～	アイレムソフトウェア	¥5800 ACT	
131	31日	エンドネシア	エニックス	¥6800／RPG	128·225·226
132	31日	[illegible]	D3パブリッシャー	¥2000 TBL	226
133	[illegible]	[illegible]	[illegible]	[illegible] TBL	226
134	31日	マジカルスポーツ 2001甲子園	魔法	¥5800／SPG	225·226
135	31日	レイマン レボリューション!	ユービーアイソフト	¥6800 A·AVG	226

●6月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格／ジャンル	掲載ページ
136	7日	魔剣爻(シャオ)	アトラス	¥6800／A·AVG	170
137	7日	必殺パチンコステーションV 炎の爆笑軍団	サンソフト	¥5800 SLG	181
138	14日	北斗の拳[illegible]	[illegible]	¥7800 ETC	181
139	21日	勝負師伝説 哲也	アテナ	¥5800／TBL	
140	21日	タイガー・ウッズ PGA TOUR 2001	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	¥6800 SPG	183

ジャンルの表記　ACT●アクション　FTG●対戦格闘　STG●シューティング　SLG●シミュレーション　RPG●ロールプレイング　A·RPG●アクションロールプレイング　S·RPG●シミュレーションロールプレイング　RCG●レースゲーム　PZG●パズル　SPG●スポーツ　AVG●アドベンチャー　A·AVG●アクションアドベンチャー　TBL●テーブル　ETC●その他

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
141	21日	リリーのアトリエ ～ザールブルグの錬金術士3～	ガスト	¥6800	RPG	42
142	21日	蚊(か)	SCE	¥5800	ACT	175
143	21日	エヴァーグレイス2	フロム ソフトウェア	¥6800	A RPG	184
144	28日	三洋パチンコパラダイス6～ギンパニ大水族館～	アイレムソフトウェアエンジニアリング	¥5800	SLG	
145	28日	RC リベンジ Pro	アクレイムジャパン	¥2800	RCG	181
146	28日	シャドウ ハーツ	アルゼ	¥6800	RPG	
147	28日	アニメ英会話 十五少年漂流記	サクセス	¥3800	ETC	
148	28日	アニメ英会話 トトイ	サクセス	¥3800	ETC	
149	28日	アニメ英会話 トンデモネズミ大活躍	サクセス	¥3800	ETC	
150	28日	ゴルフ・ナビゲーター VOL.1	スパイク	¥3800	SLG	
151	28日	ゴルフ ナビゲーター VOL.2	スパイク	¥3800	SLG	
152	28日	リモココロン	SCE	未定	ETC	
153	28日	機甲兵団 J-PHOENIX	タカラ	¥6800	ACT	204
154	28日	マジカルスポーツ Hard Hitter	魔法	¥5800	SPG	
155	28日	F1 Racing Championship	ユービーアイソフト	¥6800	RCG	
156	下旬	CITY CRISIS	シスコンエンタテイメント	¥6800	ACT	
157	6月	ギタルマン	コーエー	¥5800	ETC	

●7月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
158	5日	ヤンヤ カバジスタ～featuring Gawoo～	コーエー	¥6800	ACT	179
159	5日	MissingBlue(ミッシングブルー)初回限定版	トンキンハウス	¥6800	AVG	172
160	5日	MissingBlue(ミッシングブルー)通常版	トンキンハウス	¥6800	AVG	172
161	5日	ZEONIC FRONT 機動戦士ガンダム0079	バンダイ	¥6800予定	SLG	16
162	5日	ドリームオーディション3	パシフィック・センチュリー・サイバーワークス・ジャパン	¥6800予定	ETC	181
163	5日	牧場物語3～ハートに火をつけて～	ビクターインタラクティブソフトウエア	¥6800	SLG	
164	19日	本格的パチンコ実機攻略シリーズ ミルキーバー&キラーウィーン永久保存版	アンバランス	¥5800	SLG	
165	19日	実況パワフルプロ野球8	コナミ	¥6980	SPG	158
166	19日	FINAL FANTASY X(ファイナルファンタジーX)	スクウェア	¥8800	RPG	28
167	26日	タムタムパラダイス	グローバル・A・エンタテインメント	¥7800	ETC	
168	26日	実況ワールドサッカー2001	コナミ	¥6980	SPG	
169	7月	GUN=HEARTS(ガンハーツ)	アイディアファクトリー	¥6800	ACT	
170	7月	フリントストーン ビバロックベガス ハチャメチャカーレースゲーム	アイディアファクトリー	¥5800	RCG	
171	7月	グローランサーII	アトラス/キャリアソフト	未定	RPG	20
172	7月	グローランサーII デラックスパック	アトラス/キャリアソフト	未定	RPG	20
173	7月	ネットカラオケ	エルゴソフト	¥6800	ETC	
174	7月	鉄1～電車でバトル!～	シスコンエンタテイメント	¥5980	RCG	

●8月発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
175	2日	ザ・マエストロムジーク ツヴァイ 通常版	グローバル・A・エンタテインメント	¥4800	ETC	
176	2日	ザ・マエストロムジーク ツヴァイ 同梱版	グローバル・A・エンタテインメント	¥7800	ETC	
177	23日	Devil May Cry(デビル メイ クライ)	カプコン	未定	ACT	194
178	8月	Global Folktale(グローバル フォークテイル)	アイディアファクトリー	¥6800	S・RPG	
179	8月	GENERATION OF CHAOS(ジェネレーション・オブ・カオス)	アイディアファクトリー	¥6800	S・RPG	
180	8月	筋肉番付 マッスルウォーズ21	コナミ	未定	ACT	
181	8月	FLYING CIRCUS	シスコンエンタテイメント	未定	AVG	
182	8月	ゴルフ・ナビゲーター VOL.3	スパイク	¥3800	SLG	
183	8月	ゴルフ・ナビゲーター VOL.4	スパイク	¥3800	SLG	
184	8月	D.N.A.Dark Native Apostle	ハドソン	¥6800	A・RPG	

●夏発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
185	夏	栄冠は君に 甲子園の覇者	アートディンク	¥6800予定	SLG	
186	夏	対局麻雀 ネットでロン!	アリカ	未定	TBL	
187	夏	EVERBLUE(仮)	アリカ	未定	AVG	
188	夏	マイト アンド マジック～デイ・オブ・ザ・デストロイヤー～	イマジニア	¥6800	RPG	54
189	夏	the FEAR(ザ・フィアー)	エニックス	¥7800	AVG	166
190	夏	玉繭物語2～滅びの蟲～	元気	¥6800	RPG	
191	夏	エイジ オブ エンパイアII～エイジ オブ キング～(仮)	コナミ	未定	SLG	215
192	夏	EnjoyMagicシリーズ Vol.1(仮)	サンソフト	未定	ETC	
193	夏	機甲世紀Gブレイカー アクション(仮)	サンライズインタラクティブ	未定	ACT	
194	夏	SKY GUNNER	SCE	¥5800予定	STG	
195	夏	トロと休日	SCE	未定	ETC	
196	夏	パラッパラッパー3(仮)	SCE	未定	ETC	
197	夏	ピポサル2001	SCE	¥5800	ACT	
198	夏	みんなのGOLF3(仮)	SCE	未定	SPG	
199	夏	山手線205系(仮)	SCE	未定	SLG	
200	夏	エースコンバット04 シャッタードスカイ	ナムコ	未定	STG	168
201	夏	KING'S FIELD IV	フロム・ソフトウェア	¥6800	RPG	

●秋発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
202	9月	うちゅ～じんってなぁに?	タイトー	未定	ETC	
203	10月	暴れん坊プリンセス	角川書店/ESP	¥6800予定	RPG	
204	秋	サイレントヒル2	コナミ	未定	A・AVG	
205	秋	タイムクライシス2	ナムコ	未定	STG	174
206	秋	Ready 2 Rumble Boxing Round2(レディー・トゥー・ランブル・ボクシング ラウンド2)	ミッドウェイゲームズ	未定	SPG	

●冬発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
207	12月	Xenosaga(ゼノサーガ)	ナムコ	未定	RPG	
208	冬	幻想水滸伝III	コナミ	未定	RPG	
209	冬	メタルギアソリッド2 サンズ・オブ・リバティ	コナミ	未定	ACT	
210	冬	キングダム ハーツ	スクウェア	未定	RPG	36
211	冬	トライアングル・アゲイン	ミグ・エンタテインメント	未定	AVG	

●2001年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
212	2001年	Digital Holmes(仮)	アークシステムワークス	¥5800	AVG	
213	2001年	タイフーン(仮)	イマジニア	未定	SLG	
214	2001年	Rally Hard(仮)	イマジニア	未定	RCG	
215	2001年	機動新撰組 萌えよ剣	エンターブレイン	未定	RPG	
216	2001年	WTA Tour tennis(仮)	コナミ	オープン	SPG	
217	2001年	ときめきメモリアル3	コナミ	未定	SLG	
218	2001年	ポイニーポイン	SCE	¥5800	ACT	
219	2001年	レガイア2(仮)	SCE	未定	RPG	50
220	2001年	Robocop	タイタスジャパン	未定	ACT	

●2002年発売予定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
221	2002年春	FINAL FANTASY XI(ファイナルファンタジーXI)	スクウェア	未定	RPG	
222	2002年	WAR JUDGEMENT(仮)	アルゼ	未定	SLG	
223	2002年	THE SPLIZER(仮)	アルゼ	未定	AVG	
224	2002年	ライディング スピリッツ	スパイク	未定	RCG	

●発売日未定のソフト

No.	発売日	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	掲載ページ
225	未定	おかお拝借♪とりこみ天国	アイディアファクトリー	¥5800	ACT	
226	未定	AI囲碁2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
227	未定	AI将棋2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
228	未定	AI麻雀2001(仮)	アイフォー	未定	TBL	
229	未定	ベストプレープロ野球(仮)	アスキー	未定	SLG	
230	未定	3D リアル・ドライブ(仮)	ヴィアール・ワン	未定	RCG	
231	未定	聖霊機ライブレード2(仮)	ウインキーソフト	未定	未定	
232	未定	スターオーシャン3(仮)	エニックス	未定	RPG	
233	未定	CAPCOM VS. SNK 2 MILLIONAIRE FIGHTING 2001	カプコン	未定	FTG	164
234	未定	ジョジョの奇妙な冒険 第5部(仮)	カプコン	未定	ACT	
235	未定	鄭問之三國誌(チェンウェンのさんごくし)	カプコン/ゲームアーツ	未定	SLG	
236	未定	バイオハザードシリーズ最新作	カプコン	未定	A・AVG	
237	未定	マキシモ(仮)	カプコン	未定	ACT	180
238	未定	クロックタワー3	カプコン/サン電子	未定	AVG	
239	未定	クリスタルゾーン	カルチャーブレーン	¥6800	PZG	
240	未定	戦国麻雀「兵」	カルチャーブレーン	¥5800	TBL	
241	未定	ぬいペッツカフェ	カルチャーブレーン	¥6800	SLG	
242	未定	真・三國無双2	コーエー	¥6800予定	ACT	162
243	未定	ゼルドナーシルト2(仮)	コーエー	未定	S・RPG	
244	未定	プロ野球2001(仮)	コナミ	オープン	SPG	
245	未定	通信上海(仮)	サンソフト	未定	PZG	
246	未定	1on1 Government	ジョルダン	未定	SPG	
247	未定	キング オブ コロシアム(仮)	スパイク	未定	SPG	
248	未定	侍(仮)	スパイク	未定	AVG	
249	未定	WRC(仮)	スパイク	未定	RCG	
250	未定	WSC	スパイク	未定	RCG	
251	未定	爆走デコトラ伝説3～男花道夢浪漫～	スパイク	未定	RCG	
252	未定	ファイヤープロレスリング(仮)	スパイク	未定	SPG	
253	未定	ハイパーツアー	スリーディ	未定	ACT	
254	未定	「サクラ大戦」シリーズ	セガ	未定	AVG	
255	未定	「スペースチャンネル5」シリーズ	セガ	未定	ACT	
256	未定	「つくろう!」シリーズ	セガ	未定	SLG	
257	未定	バーチャファイター4	セガ	未定	FTG	
258	未定	パーフェクトゴルフ3	セタ	未定	SPG	
259	未定	ICO	SCE	未定	未定	
260	未定	ふたりのファンタビジョン	SCE	未定	PZG	
261	未定	ポポロクロイス物語3 ～はじまりの冒険～	SCE	未定	RPG	48
262	未定	ワイルドアームズ アドヴァンスド サード	SCE	未定	RPG	46
263	未定	エキシビジョン オブ スピード	タイタスジャパン	¥5800	RCG	
264	未定	電車でGO!新幹線 山陽新幹線編	タイトー	未定	SLG	
265	未定	EX億万長者ゲーム	タカラ	未定	TBL	
266	未定	EX人生ゲーム	タカラ	未定	TBL	
267	未定	EX日本特急旅行ゲーム	タカラ	未定	TBL	
268	未定	めざせ名門野球部2(仮)	ダズ	¥6800	SLG	
269	未定	Kunai(仮)	テクモ	未定	ACT	
270	未定	BOMBERMAN 2001(仮)	ハドソン	未定	ACT	
271	未定	機動戦士ガンダム めぐりあい宇宙編	バンダイ	未定	STG	
272	未定	Spy Hunter(スパイハンター)	ミッドウェイゲームズ	未定	RCG	
273	未定	Legion(リージョン)	ミッドウェイゲームズ	未定	A RPG	
274	未定	ソウルサーフィン(仮)	童	未定	SPG	

PS&PS2攻略本発売スケジュール
電撃攻略王
やっぱり電撃だね!

■好評発売中
メタルギア ソリッド 2/ゾーン オブ エンダーズ プレミアムガイドブック
定価 本体650円+税
電撃攻略王DEEP **鬼武者 完全攻略ガイド**
定価 本体1,200円+税
パイロットになろう! 2 公式フライトガイド
定価 本体1,200円+税
電撃ウラワザ王2001～2002完全版
定価 本体1,350円+税
スーパーロボット大戦α外伝 完全攻略ガイド
定価 本体1,200円+税

■5月発売予定
トゥームレイダー5:クロニクル 公式攻略ガイド
31日発売予定 定価 本体1,200円+税

■7月発売予定
MissingBlue 公式攻略ガイド
5日発売予定 価格未定

D SELECTION
ゲーム ファンブックも 電撃です!

■好評発売中
幻想水滸外伝 Vol.2 クリスタルバレーの決闘
公式ビジュアルファンブック
定価 本体1,600円+税

animate akihabara shop grand open!

アニメイト秋葉原店グランドオープン!!

B1F～7Fまでの大型アニメ&コミックショップが電気街に誕生!!

▶▶▶ACCESS

▶▶MAP

■住所
東京都千代田区外神田4-3-2
TEL 03-5209-3330
営業時間 10 00～19:00

■アクセス
JR秋葉原駅電気街口より中央通り東側を北へ200メートル進んだ右側。徒歩4分。

7F ビジュアル(ビデオ・DVD)&ゲーム
ビデオ・DVD5万枚をはじめ、その他各種コンシューマーゲームのソフト・ハードやCD−ROM、ゲーム関連書籍などゲームに関する商品はここ！アニメイトオリジナル特典も要チェック!!

6F CD
アニメ・声優関連CDが充実の品揃え！アニメイトだけのオリジナル特典がある予約・情報コーナーなど、とにかく必見!!

4・5F キャラクターグッズ
人気アニメ・コミックのアニメイトキャラクターグッズが5000種！その他にも各種プラモデルやカプセルマシンが多数設置。人気キャラアイテムがほとんど揃っているぞ!!

2・3F コミック
2Fは新刊や雑誌、少女系コミックや耽美系コミック・ノベルや画材が充実。3Fは少年系コミック・ノベル、コミック文庫がメイン。その数、なんと10万冊!! もちろん、同人誌も豊富な品揃えだ!!

1F フェア・おすすめ商品
アニメイト新キャラクターグッズやフェアコーナーを展開! テレカや前売り券など、アニメイトのおすすめ商品を多数ご用意!!

B1F 美少女グッズ
美少女キャラクター関連のグッズ、ゲームソフト、書籍が多数! アニメイトの他店舗にはない秋葉原店ならではの品揃え!!

アニメ店長情報

「アニメ店長 News vol.3」、アニメイトカード・アニメ店長Ver.は絶賛配布中!! そして、アニメ店長オリジナルドラマCD第1弾「最白(トレブラン)」、第2弾「ラミカード娘。」は現在好評発売中だ!!

◆最新情報はここを見ろ!!
アニメ店長URL★http://www.animate.co.jp/aniten/index.html

イラスト/島本和彦 © Kazuhiko Shimamoto・MOVIC

東京ゲームショウ2001春「電撃屋」にて「ガンパレード・マーチ」テレカセットをお買上げ頂いた皆様へ

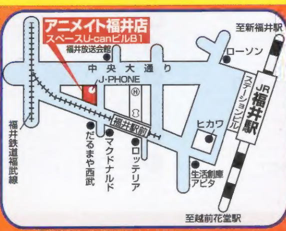
先日開催された東京ゲームショウ2001春・メディアワークス「電撃屋」ブースにて、「ガンパレード・マーチ2枚組みテレカセット」をお買上げ頂いた方に、緊急のご連絡をさせて頂きます。販売致しましたテレカセットの中に、サンプルカードが混入していた事が判明しました。誠に恐れ入りますが、お買上げのお客様は至急お調べの上、ご確認頂けますようお願い申し上げます。サンプルの見分け方は、カード本体の裏が白地になっています。該当するお客様は、お手数ですが下記の方法にてお取替えをさせて頂きます。

お客様がお持ちのサンプルカードを下記まで着払いにてお送り下さい。折り返し正規商品をお送り致します。(お客様のお名前とご住所、電話番号がわかるようにお願い致します。)

お問い合わせ先
〒173−8558
東京都板橋区弥生町77−3 第一ビル3F
株式会社ムービック 第一営業部 「ガンパレード・マーチ」テレカ係
TEL. 03−3972−4433 FAX. 03−3972−0633
お客様に多大なご迷惑をお掛けしました事、心よりお詫び申し上げます。

●札幌店	011-219-1223	●千葉店	043-244-3345	●浜松店	053-458-0031	●姫路店	0792-88-1323
●旭川店	0166-27-1303	●津田沼店	047-478-9400	●富山店	076-439-8577	●奈良店	0742-22-5026
●函館店	0138-23-2622	●錦糸町店	03-5608-0850	●金沢竪町店	076-262-8333	●岡山店	086-227-6888
●八戸店	0178-73-6540	●渋谷店	03-5458-2454	●長野店	026-225-0533	●広島店	082-543-2639
●秋田店	018-884-7773	●池袋新本店	03-3988-1351	●名古屋店	052-453-1322	●松山店	089-913-1216
●いわき店	0246-35-2838	●新橋店	03-3595-2551	●京都店	075-252-1460	●小倉店	093-512-7743
●仙台店	022-264-0437	●秋葉原店	03-5209-3330	●阿倍野ベルタ店	06-6643-5818	●福岡天神店	092-732-8070
●新潟店	025-240-2333	●八王子店	0426-28-0022	●堺東店	0722-32-6299	●熊本店	096-311-0133
●郡山店	024-934-8111	●町田店	042-721-6871	●京橋店	06-6352-8864	●柏店	0471-44-9657
●宇都宮店	028-627-4564	●吉祥寺店	0422-22-5059	●高槻店	0726-76-1524	●北千住店	03-3879-6796
●高崎店	027-323-7598	●横浜店	045-453-6990	●布施店	06-6729-3227	●徳島店	0886-26-0582
●大宮店	048-646-0320	●甲府店	055-231-1411	●三宮店	078-391-8155	●長崎店	095-823-7171
●川越店	0492-25-0020	●静岡店	054-273-3450	●川西店	0727-55-5995	●鹿児島店	099-223-6295

＊お電話でのお問い合わせはお間違えないようにお願い致します。＊商品の発売時期につきましては、諸般の事情によりやむなく、変更、延期、中止させていただく場合がございますが、何卒御了承下さい。



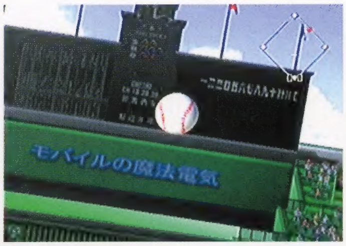
アニメイト福井店
5月26日(土)オープン!!

住所 福井県福井市中央 1−5−1
スペースU−canビル B1F
tel.0776−28−0255 営業時間 10:00～19:00

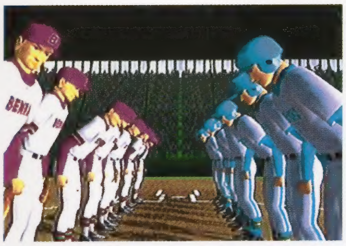
http://www.animate.co.jp/ animate

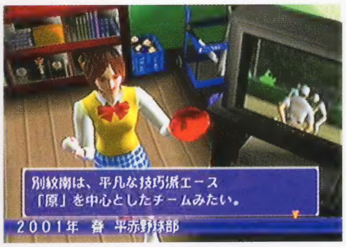
PlayStation®2

"PS"および"PlayStation"は株式会社ソニー・コンピュータエンタテインメントの登録商標です。



2001甲子園 開幕





マジカルスポーツ 2001 甲子園™ KOSHIEN

©2001 魔法株式会社

5月31日(木)
発売予定

標準価格 ¥5,800(税抜)

※画面はすべて開発中のものです。製品画面とは異なることがございます。ゲーム内容は改良その他により予告なく変更する場合がございます。

※作品の中の名称やデータはフィクションです。実在の人物、団体等にはいっさい関係ありません。

JANコード 49-90951-01801-7 SLPS 20097

マジカルスポーツシリーズ

マジカルスポーツ Hard Hitter™ ハードヒッター

©2001 魔法株式会社

標準価格 ¥5,800(税抜)

6月28日(木)
発売予定

JANコード 49-90951-01803-1 SLPS 20098

魔法株式会社
MAGICAL COMPANY LTD.

■神戸 Head Office
〒651-0058 神戸市中央区萓合町馬止1-10 マジカルビル
PHONE.078-261-2790 FAX.078-261-2792
Magicalホームページ http://www.mahou.co.jp/

■東京
〒150-0043 東京都渋谷区道玄坂2-10-12 スヤマビル8F
PHONE.03-5459-6850 FAX.03-5459-6851

PlayStation Vol.179

平成8年2月27日第三種郵便物認可
2001年6月8日発行(隔週金曜日発行)第7巻第16号通巻175号
発行人/塚田正晃 編集人/渡部雅人
発行 メディアワークス 〒101-8305東京都千代田区神田駿河台1-8 TEL.03(5281)5222/編集
発売 角川書店 〒102-8177東京都千代田区富士見2-13-3 TEL.03(3238)8605/営業

定価490円 本体467円

T1124602060497

©Media Works 2001 印刷/図書印刷株式会社 Printed in Japan 雑誌24602-6/8